CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

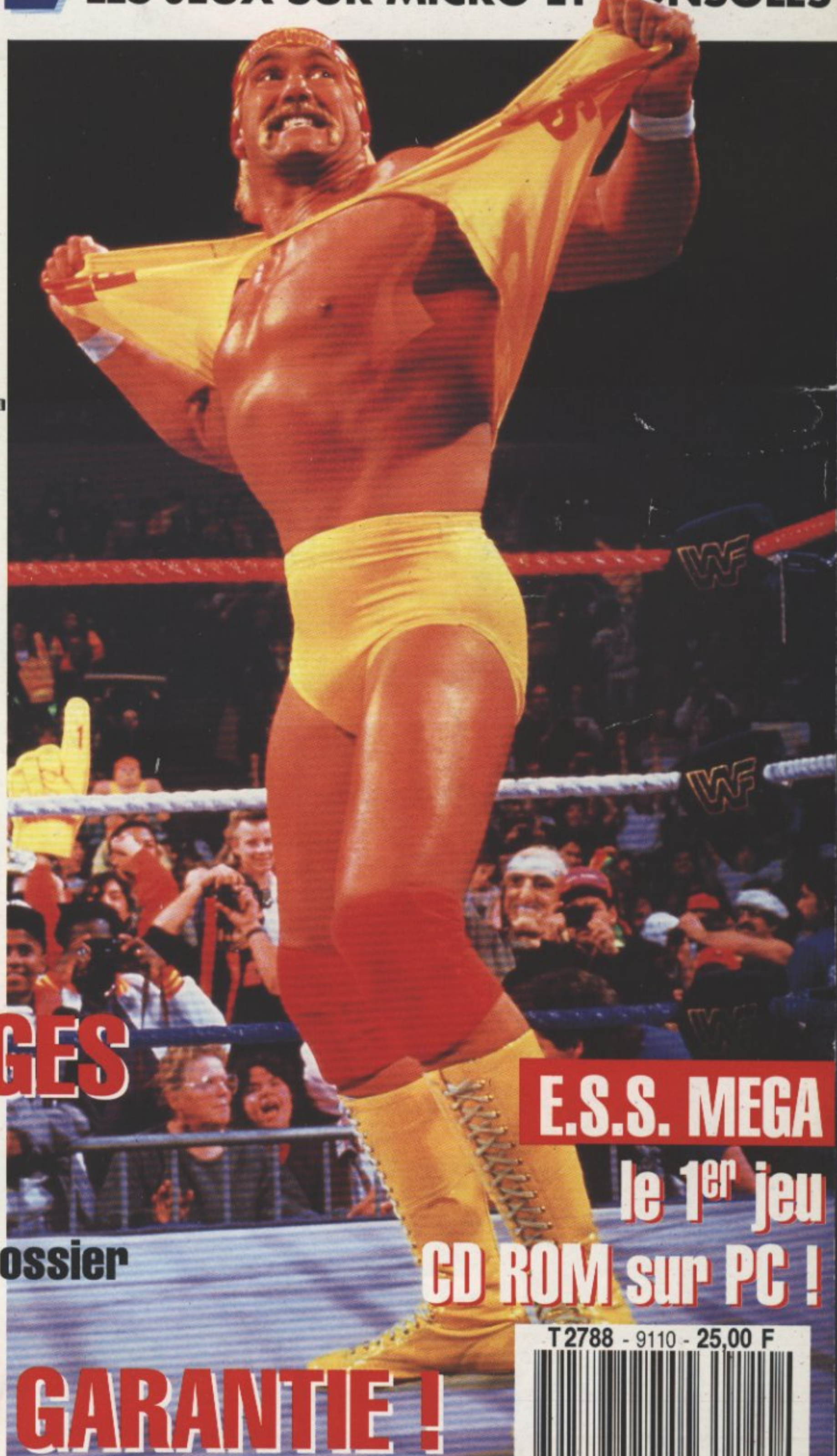
joystick NUMERO 21

NUMERO 21 - NOVEMBRE 1991 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES





WWF

Les Superstars du catch envahissent la micro

276 PAGES

TOUJOURS PLUS :

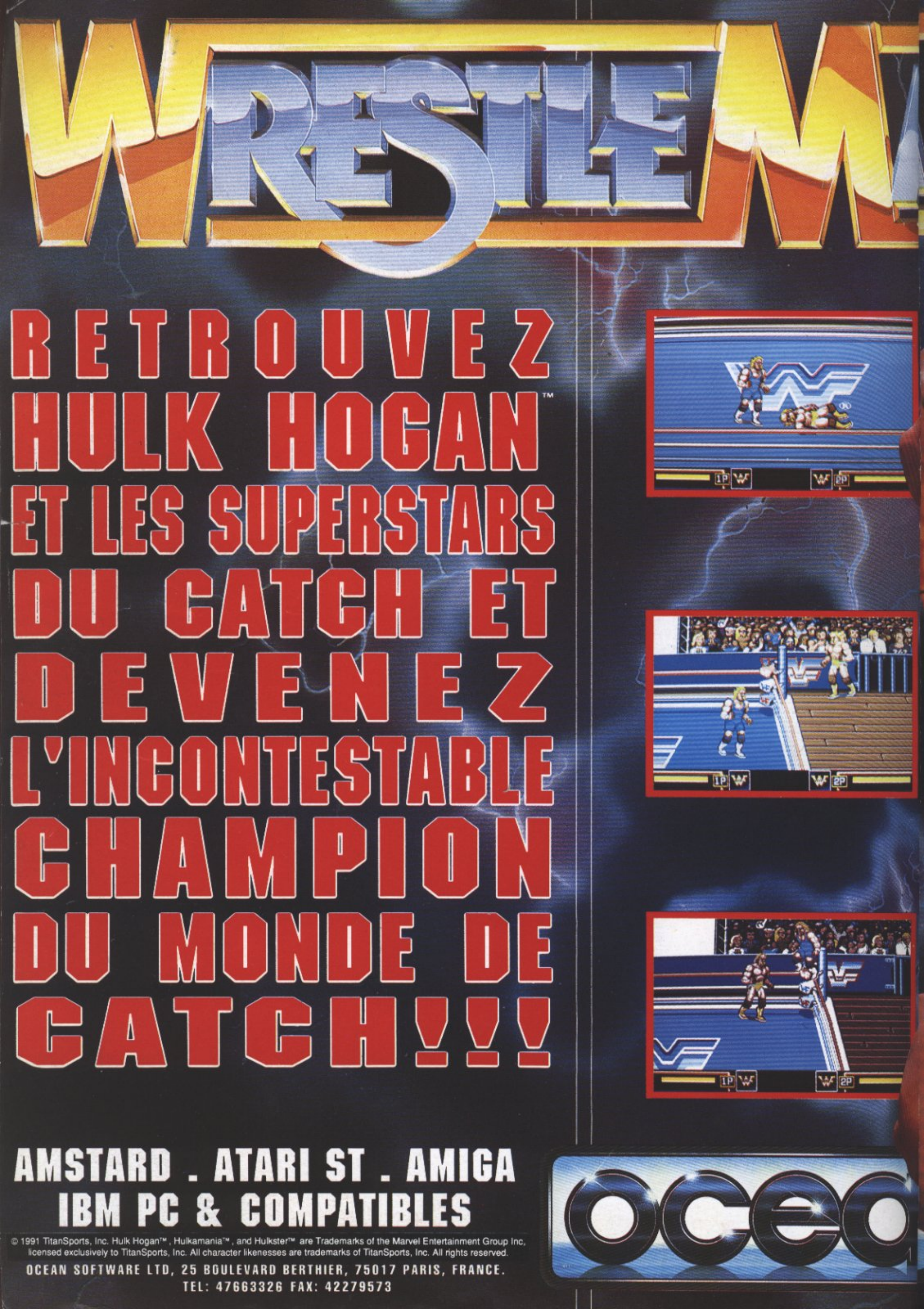
Tests - News - Previews
Astuces - Plans - Méga dossier
Concours - Consoles

DÉLECTATION GARANTIE !

E.S.S. MEGA
le 1er jeu
CD ROM sur PC !

T 2788 - 9110 - 25,00 F

N° 21 ● NOVEMBRE 1991 ● 25 F ● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS ● LUXEMBOURG : 180 FL ● ISSN 0994-4559


WRESTLEMA
RETROUVEZ
HULK HOGAN™
ET LES SUPERSTARS
DU CATCH ET
DEVENEZ
L'INCONTESTABLE
CHAMPION
DU MONDE DE
CATCH!!!
1P
2P
AMSTARD . ATARI ST . AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
© 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™, and Hulkster™ are Trademarks of the Marvel Entertainment Group Inc, licensed exclusively to TitanSports, Inc. All character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved.
OCEAN SOFTWARE LTD, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE.
TEL: 47663326 FAX: 42279573
ocea



ANIA™
HULK
PYTHON
POWER
WWF™
Trademark of TitanSports, Inc.

courrier

Chère équipe de Joystick, voici ma millième lettre sans pour autant avoir reçu quelques remerciements de mon dévouement ou quelques réponses. Après m'avoir fait rêver pendant un mois à la possibilité de travailler chez joystick je dénonce, vous êtes des menteurs, des petits fils à papa qui font mumuse toute la journée pendant que moi maintenant j'me casse le cul à bosser en tant que manœuvre, mais ça vous pas connaître travail physique, vous pépère fauteuil avec deux Joysticks dans la main, celui du micro et le vôtre.

Maintenant parlons du tout dernier Joystick qui vient de paraître chez tous les libraires malintentionnés,couverture impeccable, très claire, c'est très bien au moins vous faites une chose de parfaite, bon tournons la page, publicité, fric oblige, tournons encore, courrier, ah le courrier entre le vrai et le faux il faut pouvoir lire entre les lignes. Tiens il y a un couillon qui a oublié son nom mais on ne dit pas quel est le couillon qui répond et qui a oublié son nom, petite bite non? Republicité, fric is money, enfin le sommaire, rhââââ que vois-je encore! Les consoles ont une fois de plus leur sommaire détaillé, tiens regardons 1941 sur Supergraphx à la page 155, alors que pour le micro, quéquette, niet, pougnette, je vous rappelle que Joystick s'adresse avant tout aux micromaniaques avant les consoleux. Encore la pub des pin's limités de joystick 3ème édition, les pin's ça rapporte un paquet ou plutôt ça rapportait un paquet alors soit votre tirage n'est pas si limité que vous le dites soit vous faites un bide; et la famille des Joy's n'en parlons pas de ces enflures, capitalistes jusqu'au bout de leur idée, vous vendrez votre mère contre le tout dernier CD Rom, des gens qui se cachent derrière un écran et qui vous envoient chier pour leur bon plaisir, des pirates à gogo sur votre serveur, des paumés qui ont cru à un serveur rose, etc...

Les news et previews, très très bien, des photos, quelques explications, une autre pub qu'on glisse, le pouvoir de l'argent. Le petit zoo, allez à Vincennes, les animaux sont plus bavards, encore deux pubs de plus, tiens le Konix Navigator, intéressant, il sera à tester dans le nouveau Joystick, les pubs de Psygnosis sont toujours les bienvenues, il faudra interviewer l'équipe pour Noël, étant donné que c'est la boîte la plus soignée, il n'y a que des raisons pour la privilégier, ah le pied une deuxième entrée au salon de la micro tiens j'irai le lundi, j'espère qu'il ne sera pas aussi insignifiant que le dernier. Enfin 20 francs au lieu de 50 c'est cool car 50 francs c'est encore du vol, mais bon on organise du truc pour ceux qui ont du pèze à quoi sert qu'un ouvrier de Renault ayant deux enfants vienne admirer les nouveaux softs sous les yeux émerveillés de ses enfants, donc imaginons que la femme veut sortir aussi 4x50=200 francs, alors 200 francs la sortie avec les mômes pour tomber dans la foule, voir ce que l'on peut se permettre, c'est un monde! Revalorisez les salaires, halte aux magouilles politiques, nous sommes l'individu indépendant en tant qu'être et qu'animal, de quel droit devons-nous suivre les règles sans broncher, de quel droit faut-il s'aliéner pour s'échapper de la triste réalité, l'Etat a besoin d'un renouveau, de quelqu'un de jeune, de quelqu'un d'ambitieux mais au plan collectif et non individuel car l'Etat c'est le peuple et non pas le peuple c'est l'Etat, bref j'en étais à la page 37, ah Psygnosis my love. Repub sur la page suivante et la page d'après, le ramadan c'est quand? Enfin, le dossier CES, Riders of Rohan a l'air dément ainsi que les graphismes d'Apocalypse, nouvelle pub à la page 51, Fate, vous savez qui a servi de modèle pour la femme de droite sur la jaquette?

Agony aussi je l'attends, The Chaos Engine aussi, enfin un vrai jeu de beat'em all, après c'est les consoles et là j'en ai rien à foutre d'une machine à gaga, les consoles vont tuer les jeux micro. Enfin, à la page 170 de mon magazine j'arrive aux tests, le portrait des testeurs, insignifiant, dans le genre d'humour débile j'préfère encore les anglais. J'ai mon sommaire, classique, bref votre revue n'est pas si mal que ça, non non non ne croyez pas qu'elle est parfaite elle en est encore très loin. Déjà la première chose à faire, virer les consoles, maintenant que Joypad est arrivé, donc il vous faut tout d'abord avertir vos lecteurs, possesseurs de micros abonnez-vous à Joystick, possesseurs de consoles abonnez-vous à Joypad, possesseurs des deux abonnez-vous aux deux revues, hé hé hé, money is business and business is money. Achetez un livre d'humour pour voir ce que c'est l'humour, arrêtez vos conneries en bas de page car c'est à se demander s'il y a des gens intelligents chez vous, essayez de créer un cahier détachable sur les cracks, c'est plus pratique après que de feuilleter tous les Joystick, interrogez tous vos lecteurs sous forme de test pour permettre aux lecteurs de se sentir plus proches de vous, enfin il y a plein de trucs que vous pouvez rajouter pour renouveler votre revue, arrêtez de penser à vous et le lecteur mais plutôt à nous, ensemble, et enfin engagez-moi chez les testeurs malgré ma Nième candidature, je suis prêt à bosser pour des cacahuètes tant que je reste dans l'univers de la micro, car je ne suis pas maître de mon destin, mon destin pour l'instant est entre vos mains.

Avec mes sincères salutations les plus dévouées.

Alexandre Hégo, Ragga Dub et Ninjaman.

Eh bien voilà quelqu'un qui ne cache pas ce qu'il pense. Je vais donc te répondre plus ou moins dans l'ordre.

Tout d'abord, comme tu le constates, on ne répond pas souvent au courrier. On lit tout, mais on ne peut pas répondre à chacun, ça nous prendrait trop de temps. On reçoit des milliers de lettres! Donc, tu fais partie du lot, pas de parano, tout le monde est au même régime.

Je ne vois pas de quoi tu parles quant à la déception que tu éprouves de ne pas travailler avec nous: qui t'a fait miroiter quoi que ce soit? Tu n'es pas très explicite. En revanche, je peux t'affirmer que tous ceux qui bossent à Joystick et qui ont plus de vingt ans ont tous fait divers boulots avant, pas toujours très drôles. Il est vrai que le but de la vie, c'est un peu d'améliorer ses conditions de vie; dans la mesure où rester assis sur un fauteuil avec deux joysticks dans la main nous permet de vivre, on va pas se gêner, hein? Si on te le proposait, tu refuserais? Non? Alors ne nous le reproche pas.

Je vais revenir sur la pub tout à l'heure. Le courrier, le couillon qui répond sans signer, c'est moi: Michel Desangles. Tu n'es pas un vrai fidèle, parce que je l'avais déjà dit une fois. Je ne suis pas particulièrement mégalo, je préfère qu'on parle de ce que je fais plutôt que de moi, je ne signe que très rarement, mais ce n'est pas pour me cacher ou quoi que ce soit. De toutes façons, il faut bien avoir conscience que dans trois mois, quelqu'un qui n'a pas lu ceci va écrire et demander: pourquoi on ne sait pas qui répond au courrier? Mais comme je ne suis pas mégalo, je ne passe pas mon temps à dire: eh, les mecs, regardez, c'est moi qui fais le courrier, et puis je fais aussi ceci, et celà... (tu vois, je suis modeste, je ne dis même pas quoi!).

La pub, maintenant. Là encore, c'est l'éternelle mise au point. Tu dis que c'est pour le fric... Oui, d'une certaine manière: c'est ce qui permet de vendre Joystick à 25 balles. Sans la pub, il coûterait 60 balles. Tu sais quoi? Tu as une calculatrice, chez toi? Alors fais quelques calculs. Quand on vend le journal 25 francs, on ne touche que la moitié, parce qu'il faut bien payer les libraires, les kiosquiers, les camions qui acheminent le journal à travers toute la France, etc. On tire environ 120.000 exemplaires de Joystick chaque mois. Pèse ton exemplaire et fais la multiplication: tu obtiens le nombre de tonnes de papier qu'il faut. Déjà, tu vas voir, c'est pas triste. On continue. Essaye de compter le nombre de gens qui travaillent à Joystick (regarde dans l'ourse, à la fin du journal: c'est le "pavé administratif"). Prends un salaire moyen, ajoute 50% de charges sociales, multiplie par le nombre d'employés, et tu obtiens ce qu'on appelle la masse salariale. Ensuite, compte la location des bureaux, le matériel (des ordinateurs en pagaille pour taper les textes, des moniteurs, des consoles, des imprimantes...), le téléphone, l'électricité... Et puis c'est pas fini. Faut compter l'imprimeur, qui ne bosse pas pour des prunes. Et puis les repros photo, et puis tout ça... Bon, je ne suis pas comptable, c'est juste pour te donner une idée du truc. Ça coûte très cher. Donc, s'il n'y avait pas la pub, le magazine coûterait beaucoup, beaucoup plus cher... Je l'ai déjà dit, ici même je crois: chaque page de publicité permet de financer deux pages de rédactionnel. Le problème est le même pour tous les journaux. Dernier truc: il faut qu'on bouffe, nous aussi. On ne peut pas être bénévole. Donc, oui, la pub permet de nous nourrir, au passage. Et c'est tant mieux, parce que sans ça, on ne ferait pas de magazine.

Les pin's: oui, la série est limitée, et non, ce n'est pas un bide. Limitée, ça ne signifie pas forcément qu'on n'en a tiré que 5. Il y en a 2000 en tout. Ils sont presque épuisés... Et ça ne rapporte pas tant que ça, quand même. Tiens, je te fais un calcul hyper-simple. Admettons qu'on gagne 20 francs par pin's (ce qui est très très largement exagéré, mais je rentre volontairement dans ton jeu). Multipliés par 2000, ça fait 40.000 francs. C'est même pas le prix du Mac qu'on va acheter pour essayer d'améliorer les photos d'écran (avec un système de capture vidéo)... Il est où, le bénef? Elle est où, la marge fabuleuse qu'on se fait sur le dos des lecteurs? Tu sais, si on gagnait tant de fric que ça, ça fait longtemps qu'on se serait cassé aux Bahamas et qu'on aurait laissé tomber Joystick... On jouerait toute la journée sur la plage!

Je ne comprends pas ta diatribe contre le serveur. Je n'y vois pas beaucoup de pirates, et encore moins de gens égarés à la recherche d'un minitel rose. Et puis personne ne t'oblige à y aller. Encore une fois, le serveur sert à financer le journal. Tu veux savoir si c'est une opération à but lucratif? C'est une opération à but lucratif. Voilà. Si tu veux, faire du fric avec le serveur en disant qu'on n'en fait pas et qu'on fait ça pour rendre service, ce serait malhonnête. Ça n'est pas le cas: on le fait pour rendre service et pour gagner du fric. Et donc financer le journal.

Ta remarque sur le petit zoo est amusante. Avant, on faisait des grandes interviews. On a fait un sondage, la majorité des lecteurs n'aime pas les interviews trop grandes, du coup on en fait des petites. Je vais revenir sur le sondage tout à l'heure, tu vas voir.

Vient ensuite le chapitre sur le salon de la micro, qui est parsemé de remarques politico-sociales. Tu dis: "de quel droit devons-nous suivre toutes les règles sans broncher". Très simple: du droit des autres à ne pas se faire emmerder. Et "les autres", c'est nous tous, toi et moi compris. Ça m'embête un peu de répondre à ça ici, parce que ce n'est pas vraiment le lieu, mais en deux mots, à partir du moment où toi tu exiges que Joystick change, les autres ont le droit d'en faire autant, et chaque voix a le même poids. Du coup, on est obligé de faire une moyenne, parce qu'on ne peut pas faire 120.000 exemplaires différents, "à la carte". Dans la vie (!), c'est pareil: pourquoi on fait des salons à Paris et pas ailleurs? C'est dégueulasse, non? Mais c'est là que se trouve la plus grande concentration de population en France, donc c'est un moyen terme. Moi, j'aimerais que les conditions climatiques soient meilleures chez moi, et que le festival de Cannes se déroule en face de chez moi, et je voudrais être libre d'aller en Tchécoslovaquie sans me faire latter la gueule, et en Chine, aussi, et au Liban. De quel droit on me l'interdit? Tu vois, le débat est un peu compliqué.

Je sais que le salon de la micro est en général un peu triste, mais c'est pas de notre faute. Nous, on vient, on se casse le tronc pour faire un beau stand en mettant des machines d'arcade et tout, on est là pour répondre aux questions, si certains éditeurs ou certains fabricants choisissent de ne pas venir, on n'y peut rien.

Puisque tu le demandes, voici le nom et l'adresse de la nana qui a servi de modèle pour la pub de Fate: Johanna Strüde, Wiennerstrasse 21, D4200 Wurtenberg, Allemagne (elle est allemande). Tu peux peut-être essayer de lui écrire.

Tu n'aimes pas le portrait des testeurs? Tu veux qu'on le supprime? Ok, on le supprime. Mais comme il y un mec (possesseur de console) qui nous a demandé de supprimer la partie micro, on va la supprimer. Et un autre mec nous a demandé de virer les Jeux Crack, on va les enlever aussi. Et puis le courrier, qui ne plaît pas à certaines personnes. Et puis... Et puis tu sais quoi? On va laisser les portraits, et toi, tu vas simplement ne pas les lire. En échange, on laisse tout le reste. Ok?

Pour ce qui est des consoles, oui, c'est clair: possesseurs de micros, achetez Joystick, possesseurs de consoles, achetez Joypad, possesseurs des deux, achetez les deux. Et rassure-toi: ça ne nous rapportera pas plus de fric, parce que deux revues, ça demande deux fois plus de boulot qu'une seule, deux fois plus de gens, deux fois plus de matos...

Pour l'humour, désolé, on n'est pas d'accord. Nous, ça nous fait bien rire, les conneries qui parsèment les pages. En plus c'est à un endroit qui est normalement vide, alors tu ne peux pas dire qu'on pourrait mettre autre chose à la place. C'est en plus, quoi. Un petit cadeau. S'il ne te plaît pas, ne le lis pas!

Pour détacher les Jeux... Crack, c'est très simple: tu prends le journal de la main gauche, les pages bleues de l'autre, tu tires, et hop, tu as détaché. Super, non? Faire des pointillés ou des trucs comme ça coûterait trop cher, et faudrait augmenter le prix du journal. Et tu sais quoi? Tu râlerais!

Et voilà enfin le truc qui m'amuse: le coup du test des lecteurs pour qu'ils se sentent plus proches du journal... Eh ben ça existe, figure-toi, ça s'appelle même un sondage, et on en fait un tous les ans, et on a même donné les résultats du dernier sondage dans le dernier numéro, dans le courrier, dernière lettre... C'est présenté sous forme primesautière mais les chiffres sont tout ce qu'il y a de plus sérieux!

Quant à t'engager comme testeur, il n'en est pas question pour l'instant. Tu oublies une chose. Pour tester des jeux dans des magazines, il faut deux talents: savoir jouer (je n[e] doute pas que tu saches le faire), et savoir écrire, ce qui es[t] nettement plus dur... Même si ça semble facile, vas-y essaye...

Une toute dernière chose et je rends le micro à la régie. Quand ce numéro sera sorti, les gens qui me connaissent e[t] qui vont lire cette réponse vont venir me voir et me dire "A[h] ouais, super, le courrier, tu l'as vraiment cassé, le mec, que con". On me fait ça à chaque fois. Alors je tiens à préciser une bonne fois pour toutes que je ne suis pas là pour "casser" les lecteurs qui ont fait l'effort de nous écrire; qu'e[n] l'occurrence, je remercie Alexandre: 1) de sa franchise; 2) de son humour; 3) d'avoir donné son nom et son adresse, ce qu[e] ne font pas la plupart des gens qui font des critiques (alors que franchement, on ne va pas débarquer chez eux pour leur foutre des coups de barre-à-mine dans le bide); 4) de ses remarques qui, même si la plupart sont un peu infondées, sont constructives et en tous cas intéressantes; et 5) de s[a] fidélité.

Si le ton de mes réponses est parfois un peu emporté, il fau[t] l'attribuer plus à l'humour à froid qu'à la méchanceté... [E]t Alexandre, tu viens boire des coups quand tu veux. A bientôt

Les Top NASA

TOP 8 bits

COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, AMSTRAD CPC, CPC +
TERMINATOR 2
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
LES SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL GRANDSTAND
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC+
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
GRAND PRIX 500 II
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
HEROS QUEST
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
VIRTUAL WORLDS
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
SUCCESS STORY
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.13
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
TORTUES NINJA
MIRROR SOFT, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL TOP NASA
AMSTRAD CPC, CPC +
LES 10 HITS FANTASTIQUES
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +

NASA



LE JEU DU MOIS

COMPIL SUPER SEGA

TOP 16 bits

COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, ATARI, ST/STE, AMIGA
BLUES BROTHERS
TITUS, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
CROISIERE POUR UN CADAVRE
DELPHINE,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
TERMINATOR 2
OCEAN,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
LES SIMPSONS
OCEAN,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
ESS MEGA
TOMAHAWK, IBM PC
ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC
PREHISTORIK
TITUS,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
GUNSHIP 2000
MICROPROSE, IBM PC
COMPIL GRANDSTAND
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC+
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
LORICIEL,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
LOTUS ESPRIT II
GREMLIN,ATARI,ST/STE,AMIGA
HEROS QUEST
GREMLIN,ATARI,ST/STE,AMIGA
GRAND PRIX 500 II
MICROID,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
SUCCESS STORY
LORICIEL,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2, les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1.av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS

Sommaire

JOYSTICK n°21
novembre 1991

EDITO

On vient d'apprendre que depuis le mois de mars, Joystick est le journal de jeux vidéo le plus vendu en France. Grâce à qui? A vous. Ça nous fait plaisir, chaud au cœur, merci de votre fidélité, de votre soutien. Ne vous inquiétez pas, on ne va pas s'endormir sur nos lauriers, on vous prépare plein de trucs nouveaux.

Ça vous plaît, les blagues qu'on met un peu partout? Les définitions ce mois-ci, les proverbes le mois dernier, les "Attention" le mois d'avant? On aimerait bien savoir ce que vous en pensez, savoir si on continue ou pas. De toutes façons, c'est en plus, ça ne prend pas la place d'autre chose. Enfin, dites-nous, quoi. A l'heure où nous écrivons ces lignes, une partie de l'équipe est en train de monter le stand au salon Micro&Co, on ne sait donc pas si ça s'est bien passé. On vous le dira le mois prochain.

Vous pouvez commencer à économiser du fric dès maintenant, parce qu'avec les tonnes de jeux qui sortent d'ici février (en comptant ceux qui sont prévus pour Noël et qui seront en retard), vous allez avoir besoin de toutes vos ressources.

Pour finir, une petite définition. Editorial (n.m): Texte passe-partout en début de journal, qui sert à insister sur les points forts du magazine, à revenir sur des points obscurs, à communiquer directement avec le lecteur, et à annoncer les prochains numéros. Exemple: "Ce mois-ci, tout est fort. Rien n'est obscur. J'envoie le bonjour aux lecteurs. Les prochains numéros sont pour bientôt. Au revoir".

VOUS CROIREZ PAS



ACCOLADE PRESENTE...LE

Photos d'ecran de divers formats







UN ENORME SUCCES AU BOX OFFICE-ET MAINTENANT SUR LE POINT DE FAIRE LE MEME SCORE SUR ORDINATEUR

HOME ALONE™ (MAMAN, J'AI RATÉ L'AVION!)

Vous pouvez maintenant prétendre être Kevin, le petit garçon de huit ans qui essaie de déjouer les plans de ces deux cambrioleurs idiots que sont Harry et Marv. Armé de votre imagination et d'un pistolet BB, vous pouvez inventer tout un tas de trucs, mais votre temps est limité. Serez-vous prêt pour le gang des Wet Bandits ?

Version Amiga et PC Duel disponible en Novembre 1991

Capstone™

Accolade Europe Ltd; Bowling House, Point Pleasant

LES SUPERSTARS

Alors bon, voilà, je suis le seul du journal à être fan de catch et du coup c'est moi qui m'y colle pour vous causer de la chose, ce qui, en toute franchise, me gonfle un peu, parce que ça fait dix ans que je me tue à expliquer à tout le monde pourquoi le catch est en fait un truc génial et que je commence à en avoir marre, c'est trop facile. Donc, pour la dernière fois, en direct des concerts parisiens, je vais expliquer pourquoi j'aime ça.

JE M'ENERVE TOUT SEUL

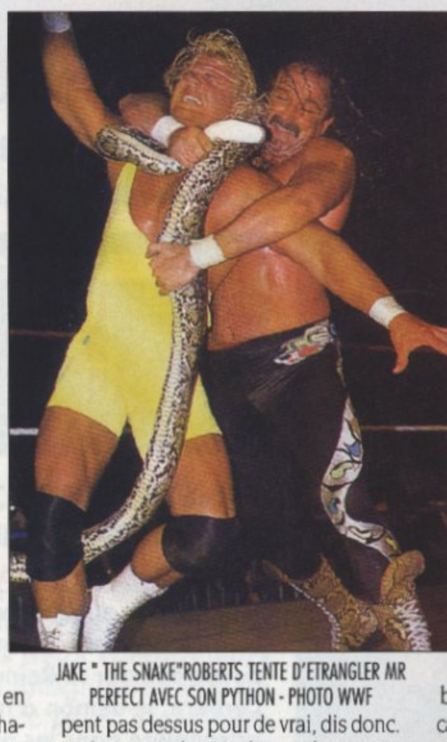
On dit: le catch, c'est nul, c'est truqué.

Ben oui. Le théâtre aussi, c'est truqué. Les acteurs, ils savent exactement comment va se terminer la pièce. C'est truqué. Le patinage sur glace aussi, c'est truqué. Les Duchesnay, vous croyez qu'ils ne savent pas sur quelle figure ils vont finir? Vous croyez qu'ils improvisent et que le jury est là pour faire des paris? Cinq contre un qu'Isabelle bat Paul? Allons, allons.

Le truc, justement, c'est que l'issue d'un match de catch, on s'en fout complètement, ça n'a aucune importance, puisque c'est prévu à l'avance de toute façon. D'ailleurs, c'est un des rares sports dans lequel on ne prend plus de paris depuis bien longtemps. A cela, une bonne raison: ce n'est presque pas un sport. D'ailleurs, les Superstars du Catch sont diffusés sur Canal Plus sous le titre de Spectacle et non pas de Sport.

Si vous le voulez bien, je vais faire une comparaison avec le cinéma. Il y a des films (par exemple, des trucs tirés d'Agatha Christie) dans lesquels l'intérêt du film est d'essayer de deviner qui est l'assassin. On se fout un peu de savoir si c'est bien filmé, bien monté, bien joué, ce qui importe, c'est la fin. Il y en a d'autres, en revanche (tenez, au hasard, Barry Lyndon, de Kubrick), dans lesquels l'issue du film n'a aucune importance, puisqu'en plus, dans cet exemple précis, un narrateur en voix off explique ce qui va se passer avant que ça n'arrive. Du coup, on prête attention aux détails, aux lumières, au jeu des acteurs, au montage, etc. Eh ben la boxe, c'est Agatha Christie; le catch, c'est Stanley Kubrick. La comparaison est osée, mais je vais pas me gêner.

Un grand nombre de gens, n'ayant pas compris cette différence essentielle, s'attendent à voir de vrais "matches" qui serviraient à déterminer lequel des deux lutteurs en présence est le plus fort. Et très rapidement, ils s'insurgent: "Mais c'est bidon, ils ne se tapent pas vraiment dessus! Chiqué! Et l'arbitre, il fait semblant de ne pas voir!". Heureusement, qu'ils ne se tapent pas dessus pour de vrai, dis donc. Vu la masse de muscles qu'ils se trimballent, ils se tueraient! Et puis, encore une fois, ce n'est pas le but.



JAKE " THE SNAKE"ROBERTS TENTE D'ETRANGLER MR PERFECT AVEC SON PYTHON - PHOTO WWF

Quel est le but, alors? Tout simplement se régaler en voyant un beau spectacle de gymnastique et d'acrobatie, pimenté de touches humoristiques. Parce que l'air de rien, non seulement c'est pas improvisé, mais c'est même carrément mis en scène, avec des vrais scénarios et tout. Pour vous dire: tous les combats sont planifiés plusieurs mois à l'avance, et les organisateurs connaissent le nom des champions du monde un an avant. Ça prouve bien qu'on s'en fout. Tiens, encore une preuve: comme les Superstars du Catch font des tournées, et qu'en principe (dans le scénario du spectacle) il est prévu que chaque match compte dans le classement, les rencontres qui sont jouées plusieurs fois de suite ont toujours la même issue.

Ce qu'on admire, dans le catch, c'est d'une part l'agilité des mecs, parce que ce sont quand même de sacrés athlètes, et d'autre part l'humour des scénaristes, qui inventent toutes sortes de situations loufoques pour justifier la logique des matches, et qui créent des personnages typés.

C'est presque une version sportive de Dallas: par exemple, Tugboat était l'ami de Hulk Hogan (le blond avec une moustache gauloise), parce qu'il l'avait aidé dans un combat contre Earthquake. Depuis, ils étaient inséparables, et Tugboat était du côté des gentils (le catch est assez manichéen). Or, à Bercy, Tugboat était habillé de noir (ce qui, dans la mythologie catchesque, signifie qu'on est du côté des méchants), et avait même changé de nom: il s'appelle maintenant Typhoon, et on aura probablement l'occasion de le voir combattre Hogan. Pourquoi a-t-il changé de camp, Tugboat? Eh bien justement, je ne sais pas, parce que j'ai raté deux émissions de suite, dans lesquelles il a probablement fait un coup de vache à telle ou telle star. Je vous dis: c'est exactement comme Dallas, mais au second degré.

Sachant tout ça, vous pouvez peut-être essayer d'en regarder un épisode d'un œil neuf...

DU CATCH

LES PRINCIPAUX PROTAGONISTES

Hulk Hogan est la star incontestée de la WWF. C'est le seul à avoir réussi à soulever de terre le géant Jean Ferret. Il tire sur surnom ("Hulk") d'une part du fait que lorsqu'il arrive en scène, il déchire son tee-shirt à la manière de Hulk (le géant vert), et d'autre part, que tous ses combats se déroulent de la même manière: il se bat normalement, puis commence à perdre, à se faire rouer de coups, au grand désespoir de ses fans; mais au bout de quelques minutes, tout d'un coup, il fait comme s'il arrivait au second souffle, comme si il se transformait en Hulk, et il devient insensible aux coups. Hulk a été le grand ami de Randy "Macho Man" Savage, mais ils se sont fâchés le jour où Hulk a préféré venir en aide à Elizabeth, la copine de Savage, plutôt qu'à Savage lui-même qui était en mauvaise posture. Du coup, Savage s'est séparé d'Elizabeth qui s'est acoquinée avec Hulk. C'est compliqué, hein?

Big Boss Man est l'image de l'américain intègre, qui fait régner la loi et l'ordre: il est habillé comme un flic, avec une matraque. De ce fait, il est un héros (un "gentil"), car les Américains, un peu cons, ont besoin de symboles clairs et explicites. Il fait partie des "masses". Les catcheurs, en effet, se divisent en deux groupes: les masses, qui ont pour avantage d'être très lourds, mais pas très musclés, et les musclés, qui sont plutôt des acrobates. Un match entre un musclé et une masse est souvent intéressant, car c'est l'agilité contre la force.

Ultimate Warrior est le musclé suprême, mais malheureusement, il ne fait plus partie de la WWF. Il est pourtant présent sur les jaquettes des jeux vidéo, mais vous ne le verrez plus dans les émissions.

Davey Boy Smith est l'un des deux membres de l'équipe des British Bulldog, qui comprenait également Brutus Beefcake. Les deux sont anglais et entrent dans le ring au son du God Save The Queen. Brutus Beefcake, qu'on n'a pas vu depuis longtemps mais qui d'après les rumeurs devrait revenir bientôt, jouait le rôle d'un coiffeur qui a pour habitude d'endormir ses adversaires avec la Prise du Sommeil, puis de leur tailer les cheveux ensuite. Ce sont tous les deux des gentils (au match qui a eu lieu à Bercy il y a deux semaines, Davey Boy Smith a remporté la Bataille Royale) et des musclés.

The Undertaker est un nouveau venu. Il joue le rôle d'un croque-mort, il entre sur scène avec une musique d'église, il est habillé de noir, il est froid comme la mort et la caméra le film toujours en contre-plongée. C'est un musclé.

Jim "Hacksaw" Duggan est l'américain de base, travailleur, obtus, mais généreux et fidèle à son pays: il se balade avec un drapeau américain et fait scander "U.S.A! U.S.A!" à la foule. C'est une masse, et bien évidemment un gentil.

The Million Dollar Man, alias Ted DiBiase, n'est ni une masse ni véritablement un musclé, mais c'est en tous cas un salaud: la légende veut que ce soit un milliardaire qui fait du catch pour se reposer de ses affaires. Il passe son temps à acheter les autres catcheurs et à filer des backshishs aux arbitres, ce qui le place du côté des méchants. Il était jusqu'à présent épaulé de Virgil, qu'il a humilié récemment, et qui l'a quitté depuis (ce qui fait qu'il est passé du côté des gentils).

Et je m'aperçois que si je continue, je vais faire 80 pages sur les héros de la WWF, ce qui n'est pas véritablement le but. Il y a encore les équipes (Legion of Doom (gentils), Rockers (gentils), Bad Boys (méchants), les frères Rougeaud (méchants, séparés depuis, Raymond Rougeaud continue sa carrière en solo sous le nom de "Mountie", méchant), Power and Glory (méchants), Rythm and Blues (méchants), etc), et d'autres catcheurs comme Sgt Slaughter (méchant), Texas Tornado (gentil), Jake Roberts (gentil), Mr Perfect (gentil ou méchant, c'est selon); Earthquake (méchant), Dino Bravo (méchant), etc.


DEVENEZ
GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR
AVEC
BRUCE WILLIS
HUDSON HAWK
RETROUVEZ
LE MEILLEUR CAMBRIOLEUR
DU MONDE DANS UNE AVENTURE
PASSIONNANTE, AMUSANTE ET
ULTRA-RAPIDE!
ocean
© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26

LES SUPERSTARS DU CATCH

LA WWF

La WWF, ou World Wrestling Federation, est un organisme américain qui organise des spectacles de catch. Ce n'est pas le seul (on peut notamment suivre des émissions de catch diverses sur certaines chaînes câblées comme TV Sport, dans lesquelles il y a du catch féminin, japonais, etc), mais c'est en tout cas le plus important et celui qui le fait le mieux: il existe des magazines, des agendas, des poupées, des tee-shirts, des pin's et des gadgets divers (le doigt de Hulk Hogan en mousse, le madrier de Jim "Hacksaw" Duggan, les lunettes de Brett Hart, le serpent de Jake "The Snake" Roberts, etc). C'est la WWF qui a vendu la licence d'exploitation des personnages aux éditeurs de jeux vidéo.

Le mot français "catch" vient de l'anglais "Catch as catch can", qui signifie "attrape comme tu peux". En anglais, on dit "Wrestling", qui signifie "lutte". Mais c'est la même chose. La mauvaise réputation du catch en France vient probablement de ce qui se passait peu après la guerre: il s'agissait alors d'un véritable sport, avec de véritables combats, sur lesquels on pariait. Bien entendu, lorsqu'il y a du fric en jeu, le trucage n'est pas loin, et en effet, les organisateurs ont commencé à bidonner les combats. Très rapidement, le catch est tombé en désuétude. On se souvient avec émotion des derniers lutteurs français: le Bourreau de Béthune, l'Ange Blanc, le Boucher, et même Eddy Viex qui aujourd'hui est l'un des deux commentateurs de la WWF.

LES SUPERSTARS DU CATCH SUR MICRO ET CONSOLES

Le jeu officiel du catch américain arrive sur Gameboy, NES et Amiga: WWF Superstars. Les joueurs pourront diriger les plus célèbres catcheurs: Ultimate Warrior, Macho King, Randy Savage et bien sûr Hulk Hogan.

Le ring est vu en 3D isométrique, et les combattants évoluent aussi bien sur la piste, qu'en dehors, autour. De nombreux coups sont intégrés dans le jeu, parmi les plus spectaculaires. Les catcheurs peuvent courir, sauter, écraser leurs adversaires, le but étant de les plaquer épaules à terre pendant trois secondes. Il est bien sûr possible de jouer à deux en même temps, l'un contre l'autre.

Les versions NES et Gameboy sont terminés et devraient bientôt arriver en version française, la version micro devrait, quant à elle, être terminée le mois prochain. Rendez-vous est donc pris pour le test. En attendant, commencez à faire des pompes, des roulades et des sauts partout pour être suffisamment entraînés.

Photo Nintendo





Photo Amiga

LES BATAILLES

Il existe différentes formes de combats. D'abord, le match simple, dans lequel deux catcheurs s'affrontent; le combat s'arrête soit au bout de vingt minutes, soit quand l'un des deux catcheurs a les deux épaules à terre pendant plus de trois secondes. Il y a ensuite le catch à quatre: il ne peut y avoir que deux joueur à la fois sur le ring. Bien entendu, cette règle est très largement transgressée, et l'arbitre est complètement complice, ce qui le fait huer par le public. Il y a la bataille royale (en anglais, Royal Rumble): une vingtaine de catcheurs sont sur le ring, et ils doivent s'éliminer petit à petit, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un à la fin, sachant que le seul moyen d'éliminer un catcheur est de le faire passer au-dessus des cordes. Il y a le catch à six, qui est très rare, car les équipes de trois sont rares, tout simplement. Les règles sont les mêmes que pour le catch à quatre, mais les joueurs trichent deux fois plus. Et ce con d'arbitre qui s'obstine à regarder ailleurs! Il y a aussi des personnages dont il faudrait parler (mais je ne le ferai pas, faute de place), ce sont les managers, ou coachs. Ils jouent bien souvent un rôle actif dans les combats, en retenant les joueurs adverses qui s'apprêtent à porter une prise, en donnant à leurs propres joueurs des instruments contondants, en distrayant l'arbitre, etc.

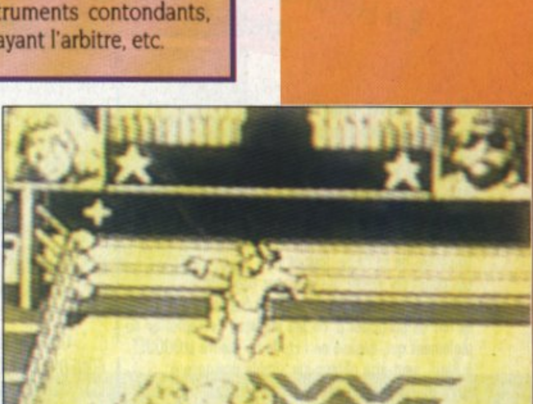


Photo Gameboy

A Confo, c'est le temps des héros !



COMPILATION DE 3 JEUX
Pour
AMSTRAD CPC,
ATARI ST,
AMIGA,
PC 5"25 et 3"5

- **MOONBLASTER**
- **NORTH & SOUTH**
- **PRINCE OF PERSIA**

A l'occasion de cette sortie,

GRAND JEU*

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.

LORICIEL

1er PRIX :

1 SEMAINE AU MAROC
POUR DEUX PERSONNES
PENSION COMPLÈTE
En Hôtel-Club au cœur même de MARRAKECH

Du 2ème au 11ème PRIX :

1 CASSETTE VIDÉO
"RETOUR VERS LE FUTUR" II
de Robert Zemeckis

Du 12ème au 31ème PRIX :

1 ALBUM-BD
"XIII - LE JOUR DU SOLEIL NOIR"
Bande dessinée des ÉDITIONS DARGAUD

Comment participer :
Remplir le bulletin ci-contre ou le recopier sur papier libre et l'adresser à :
LORICIEL / Grand Jeu CONFORAMA
81, rue de la Procession
92500 – RUEIL-MALMAISON
avant le 31 Juillet 1992.
Le cachet de la Poste faisant foi.
Les gagnants seront désignés par tirage au sort, au cours de la 1re semaine de Septembre 1992.
Le fait de participer à ce Jeu implique l'acceptation du règlement qui, déposé en l'Étude de Maître LLOUQUET à Paris, peut être obtenu sur simple demande à LORICIEL / Grand Jeu CONFORAMA (Adresse ci-dessus)

BULLETIN DE PARTICIPATION
à remplir en lettres majuscules

NOM ______ PRÉNOM ______
ADRESSE ______
☐☐☐☐☐ VILLE ______
DATE DE NAISSANCE ______ TÉLÉPHONE ______
TYPE D'ORDINATEUR ______
OU AVEZ-VOUS ACHETÉ VOTRE LOGICIEL ? ______
QUEL(S) MAGAZINE(S) LISEZ-VOUS ? ______
☐ OUI je désire participer au Grand Jeu CONFORAMA/LORICIEL et en accepte le règlement. Date : ______ Signature :

* Aucune obligation d'achat.

Une seule participation par personne et par foyer.

Signature des parents obligatoire pour les mineurs.

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.

Liste des magasins : 3615 CONFO



SIERRA

Ce qui est énervant, avec la progression des machines, c'est que les hits passés se prennent un tel coup de vieux qu'on les oublie dans un coin. Du coup, tous les hits Sierra PC sont en cours de sortie en VGA 256 couleurs. J'ai donc rejoué à Leisure Suit Larry 1 et Space Quest 1. Comme on le voit, c'est superbe. De plus, les cartes sonores sont gérées et surtout, plus la peine de taper son texte à la main puisque tout se fait à la souris comme sur les derniers produits de la gamme.



Voyage dans le temps oblige, Space Quest 1 tient dorénavant compte de l'existence de Space Quest 4, ce qui permet, à l'endroit commun aux deux jeux (le bar, le vendeur de fusées) de voir le vaisseau de Space Quest 4 se matérialiser à l'instant où vous quittez la planète!

LE PSIKOPAT EN VENTE PARTOUT



On vous reparle encore du Psikopat, parce que ce sont des potes à nous, que Ka! (que, d'après votre courrier, vous n'avez pas oublié) y écrit des histoires, que c'est le journal de Carali (un ancien de la micro-informatique), et que c'est un très bon journal. En plus, il est passé grand format il y a quelques temps, et il vient de doubler son tirage, ce qui fait qu'il devrait être plus facile à trouver. Si vous aimez la BD pas con, lisez le Psikopat, en vente partout, 20 francs.

MEGASTAR

De plus en plus, je vous propose chaque mois sur PC des kilos de Mégastars alléchants et vous ne savez plus lequel acheter.

Ben oui, le PC est une machine qui bénéficie de caractéristiques techniques pro, aussi, ses jeux sont en général "haut de gamme" (simulations 3D sidérantes, jeux d'aventures monstrueux). Il en résulte donc que les notes oscillent toutes autour de 90%.

Croyez-bien que ça m'ennuie beaucoup, mais figurez-vous qu'on ne peut pas acheter tous les bons jeux (ni même avoir le temps d'y jouer à moins d'en faire son métier), pas plus qu'on ne peut connaître tous les terriens sympas, lire tous les bouquins intéressants, ni goûter à tous les plats de tous les restaurants du monde. Comme dit ma boulangère (dont je ne peux jamais acheter toutes les pâtisseries): Tantales obstinés, nous ne portons les yeux Que sur ce qui nous est interdit par les cieux. Une expression plus claire résume parfaitement la situation: embarras du choix. Pour ma part, je préfère me réjouir de "choix" et me passer de considérer l'aspect "embarras" afin de ne pas devenir un éternel insatisfait; question de choix...

Moulinex

LORICIEL VA TRES TRES BIEN

Pour célébrer dignement ses huit années d'existence, Loriciel vient d'annoncer que le Crédit National (des gens très sérieux et bourrés de fric), la Caisse des Dépots (des gens très sérieux et bourrés de fric) et la Financière Wagram-Poncelet (des gens très sérieux et bourrés de fric) viennent, à eux trois, d'entrer dans le capital de Loriciel à hauteur de 31%. Ce qui devrait assurer à Loriciel un avenir des plus roses. Nous reviendrons amplement sur cette information dans notre prochain numéro, car Loriciel a beaucoup de nouveautés dans sa manche: de nouveaux jeux, de nouveaux projets, de nouveaux associés, etc. On vous en reparlera.



Comme tous les ans, voilà que l'accés au centre-ville de San-Francisco est interdit pour la course annuelle des voitures de police.

Prenez le volant de votre super puissante voiture dans les rues de la célèbre ville de San Francisco. La ville a été recréée avec précision sur une carte qui respecte les tours et les détours, les montées, les descentes.

Avec 5 niveaux de difficulté, seuls les meilleurs conducteurs pourront réussir - alors appuyez à fond sur le champignon et foncez vers la gloire !

ST
AC
PC
CPC
CPC



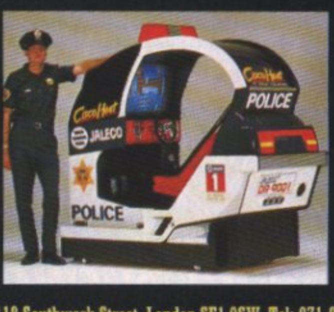




Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

36 15 UBI

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/B
tel (1) 48.57.65.52

LANKHOR



Yep! Maupiti Island, le hit mérité de Lankhor débarque sur PC. On pourra retrouver l'ambiance toute particulière de ce jeu avec, bien entendu, le graphisme VGA (et EGA, CGA et Hercules et Tandy et PC 1512 mais c'est moins beau), mais aussi la synthèse vocale (50 minutes de dialogue), et ce aussi bien en Soundblaster que sans carte! Courage, Marie, j'arrive.

Toujours chez Lankhor, toujours sur PC et toujours aussi bien réalisé, Troubadour, le super éducatif vraiment pédagogique parce que pas chiant, sort également. Offrez-le donc à votre petit frère. Il pourra ainsi vivre une aventure pouettique et musicale; il se pourrait même que vous jouiez avec lui.



BIZZY BROS

Le vieux Jack est mort. C'est au tour de ses cinq fils de prendre le relais, dans la mine, c'est à eux de continuer ce que Jack avait entrepris, ils doivent en trouver de l'or, c'est pas possible autrement, Jack n'a pas pu mourir pour rien. Les cinq frères se répartiront les tâches ainsi: Tom creusera, Willy s'occupera des rails, Ronald des explosifs, James consolidera les galeries, et Scotty sera ingénieur en chef. A eux cinq, ils devraient venir à bout des chauve-souris, des rats géants et des fantômes, non?

Loriciel prépare donc Bizzy Bros, qui devrait sortir sur ST, Amiga et CPC en décembre. C'est une sorte de Lemmings épuré où le joueur dirige les 5 personnages séparément.

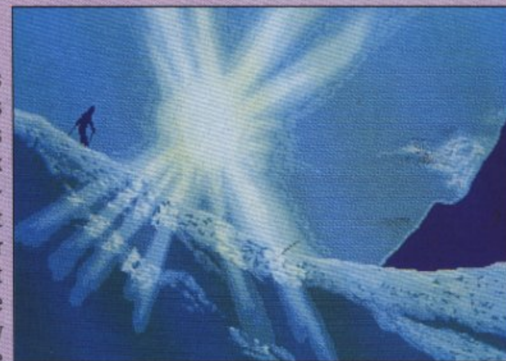


FUZZBALL

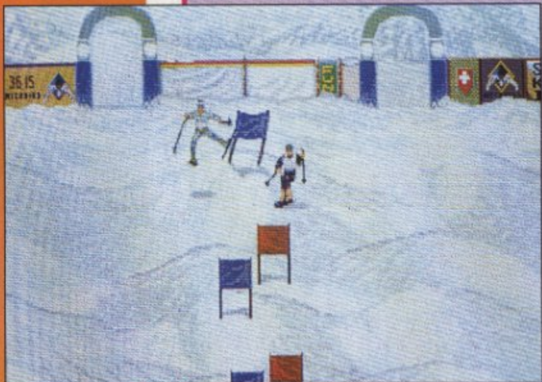


Qu'on se s'y trompe pas. Ce jeu de plate-formes est plus complexe qu'il n'y paraît. Fuzzball doit descendre les monstres de chaque niveau et récupérer tous les bonus avant de passer au suivant. Mais attention, plusieurs tirs sont nécessaires pour tuer un vilain et chaque coup porté lui fait changer de couleur (ce qui le rend très aggressif). La version finale aura une centaine de niveaux. Sortie prévue début 92 sur Amiga sous le label System 3.

SUPER SKI 2 SUPER



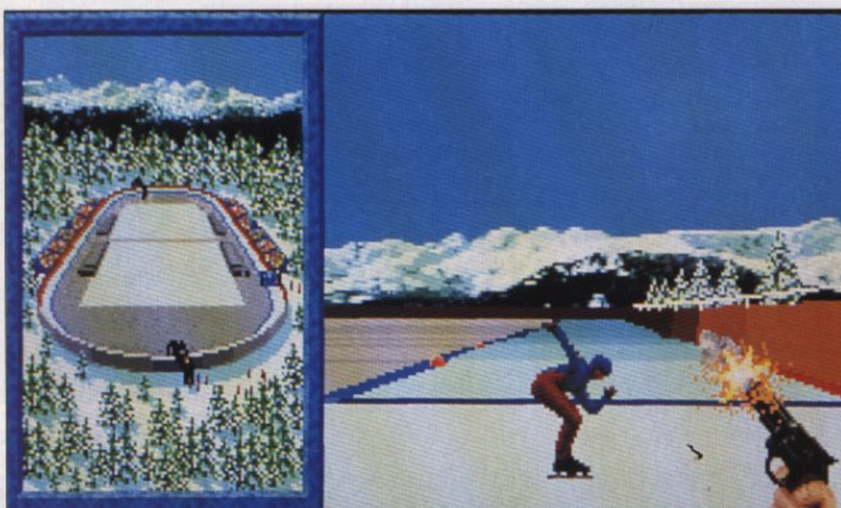
Microïds vient d'entamer la grande descente qui transforme un projet en produit fini. Super Ski 2 devrait arriver en version finale très bientôt, avec les traces des lunettes sur les yeux, et les gerçures aux lèvres. Pour l'instant, un petit bout de soft tourne sur ST (voir photo), et même s'il n'y a que la descente, il y aura le géant, le slalom spécial, le hot-dog, le saut à skis, le bobsleigh et le ski artistique. Tout ce qu'il faut pour s'entraîner sérieusement aux J.O. d'Albertville.





THE GAMES: WINTER CHALLENGE

Les jeux Olympiques d'Albertville approchent et Accolade marque l'évènement avec la sortie d'une simulation sportive qui propose huit épreuves vedettes des jeux. Bobsled, Luge, Cross Country à ski, Patinage (courses), Saut, Slalom, Biathlon et descente. Tout un programme pour les longues soirées hivernales. Sortie prévue cet automne sur PC.







SEGA MANGE DES CEREALES

En Grande-Bretagne, Sega s'associe à Kellogg's pour promouvoir la marque: sur 15 millions de paquets de Rice Krispies, on trouvera des points à collectionner pour recevoir une sorte de petit gadget qui fait des bruits électroniques, et on pourra participer à un concours dont le thème est: "trouvez le titre

PARAPLANE POUR MOI

Le premier simulateur de parapente devrait sortir très prochainement, et ce sera l'œuvre des programmeurs de Loriciel. Plusieurs modes de jeu seront disponibles: l'entraînement, les balades, les compétitions et le championnat. Vous évoluerez au milieu de quatre décors différents: les Alpes, l'Himalaya, le grand canyon et les Andes, tout en évitant divers obstacles comme les montagnes, les maisons, les avions, les deltaplanes, les oiseaux.

Paraplane, photo sur PC, prévu en décembre sur St, Amiga, PC et CPC.



DES DONJONS ET DES DRAGONS

Vous aimez les jeux de rôle? Vous le pratiquez sur micro ou avec des potes? Alors voici, un rendez-vous qui vous intéresse: le samedi 16 novembre, la Fnac organise avec Dragon Magazine des parties de jeux de rôle sur micro. Ça se passe à la Fnac Parly2 (de 11h à 20h). Que les dieux soient avec vous.

ATARI PREPARE NOEL

Notre confrère Atari Magazine, journal de la marque, vient de sortir un hors-série intitulé "Guide de la micro créative". Il coûte 40 francs, il sera filé gratos avec les STE et pour ceux ont déjà un Atari ST il est disponible en kiosque. On y trouve des dossiers sur le graphisme, les jeux, l'éducation, la musique, l'initiation de base et les périphériques, ainsi que des tonnes d'adresses et de conseils divers. Ecco.





Pour l'introduction du jeu, vous assistez au banquet du roi. Tous les personnages sont animés, ils boivent, ils mangent. En incrustation, apparaît une petite poupée du roi dans des mains malhonnêtes. S'ensuivent alors des tortues variées qui déclenchent cris de douleurs et grimaces du roi.



Oups le technicien
Oups peut prendre un objet, un seul à la fois, les déplacer, les poser, et surtout les utiliser.



Voici la salle principale de la maison du sorcier. Comme dans tous les lieux, il y a des petites animations un peu partout: yeux qui sortent des bouteilles, mouvements des plantes carnivores, en plus des animations des goblins qui s'ennuient et s'impatientent quand vous ne leur donnez pas d'ordre.





Ignatius le magicien
Le vieillard Ignatius peut lancer des sorts sur les objets. Seulement, il ne contrôle pas vraiment ses actions, et ne sait jamais parfaitement les effets de ses sorts.





Asgard le guerrier
En tant que guerrier, Asgard aime frapper, cogne, sur tout ce qui lui passe sous la main. Parfois, c'est un petit peu douloureux...

GOBLIIINS

preview sur PC Editeur : TOMAHAWK



Voici la maison de Niak le sorcier. Les Goblins sont des individus très polis, et Asgard le sorcier se charge de frapper à la porte, avant d'entrer, si Niak accepte. Le mode de déplacement des goblins est très simple: le bouton de droite de la souris pour choisir l'action (déplacement, prendre, utiliser, frapper, magie), selon le joueur, et le bouton de gauche indique l'endroit d'exécution de l'action.



Après de multiples manipulations, avec les trois goblins, qui doivent s'entraider pour réussir, Oups réussi à atteindre le diamant, à l'aide de la pioche. Ce diamant servira à payer les services du sorcier.

ARMOIRE (architec.) n. f. Donne tout son sens à l'existence des escaliers.

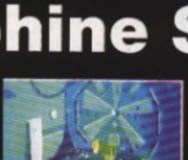
Le roi Angoulafre règne depuis de nombreuses années sur le peuple Goblins. Ses sujets sont très heureux de sa présence à leur tête, Angoulafre est bon, calme et joyeux. Seulement, ce matin, lors d'un banquet bien garni comme toujours à la cour, le roi Angoulafre est devenu subitement fou. Les médecins du royaume se sont penchés sur son cas, et ont dû avouer leur incapacité à résoudre cette énigme: ils ne savent pas de quel mal est atteint leur roi. Une solution s'offre au peuple Goblins pour récupérer un roi sain d'esprit, aller rendre visite au sorcier Niark.
Trois Goblins ont été choisis pour accomplir cette mission: Oups le technicien, Asgard le guerrier et Ignatius le magicien. C'est la première fois qu'ils quittent le royaume, et les périls qui les attendent sont nombreux. Gobliiins est un superbe jeu de plateformes-réflexion. Les graphismes en VGA sont tout simplement magnifiques, mais, ce qui frappe le plus, ce sont les animations des personnages. Tout d'abord elles sont nombreuses, mais surtout très bien faites et hilarantes. Les personnages font des tronches fabuleuses quand ils prennent des objets sur la tête, quand ils ont peur, ou quand ils attendent que vous leur donniez des ordres. En effet, le joueur dirige les trois personnages pour résoudre les tableaux, combinant les capacités de chacun.
Gobliiins, preview sur PC VGA, sortie le mois prochain.

ANOTHER WORLD



Le nouveau Delphine Software






Disponible sur Atari ST/STE, Amiga, PC compatibles

Delphine Software

150, Bd Haussmann 75008 Paris
✆ (1) 49 53 00 03

LES MEILLEURES COMPILATIONS

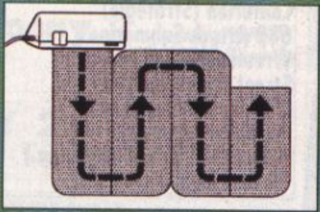


22 ST BRIEUC	LANGUEUX - 7 RUE JULES VERNE	96 61 57 08		59 PETITE FORET	ANZIN - Z.A.C. AUCHAN	27 30 3
29 BREST	L'HERMITAGE-RTE DE GOUESNOU	98 42 32 73		59 RONCQ	C.C. BOULEVARD D'HALLOIN	20 03 4
31 TOULOUSE PORTET	C.C. SECTEUR ENGLOS-BLD EUROPE	61 76 47 61		59 SAINT ANDRE	77 RUE DU GENERAL LECLERC	20 51 7
33 BORDEAUX LE LAC	C.C. DU LAC	56 43 14 61		59 VILLENEUVE D'ASCQ	C.C. V2 - 1 BLD DE VALMY	20 47 4
33 MERIGNAC	RTE DE L'AEROPORT	56 47 66 16		62 BETHUNE	ZAC LA ROTONDE-RUE DR DHENIN	21 56 2
33 ST EMILION	LE BOIS DE L'OR-ESPACE VERGNE	57 25 20 10		62 CALAIS	PLACE DE L'HOTEL DE VILLE	21 34 3
38 ECHIROLLES	ESPACE COMBOIRE-RTE DE SISTERON	76 33 35 12		62 LENS	C.C. LENS 2	21 28 7
38 SAINT EGREVE	CAP 38 - RUE DE LA TREMOUILLERE	76 56 11 22		62 NOYELLES GODAULT	C.C. AUCHAN - RN 43	21 75 6
42 ROANNE	RUE SALENGRO-PKG HALLES DIDEROT	77 72 42 42		62 ST MARTIN BOULOGNE	C.C. DE L'INQUETERIE - RN 42	21 92 0
44 NANTES REZE	C.C. ATOUT SUD - RTE DE PORNIC	40 04 15 63		63 CLERMONT FERRAND	PLACE GALLIENI-QUARTIER SALINS	73 93 1
44 ST HERBLAIN	ZAC DU MOULIN NEUF - ATLANTIS	40 92 00 82		69 LIMONEST	RN 6 - LE PUY D'OR	78 35 8
56 VANNES PLOEREN	C.C. DE LUSCANEN	97 40 76 40		69 ST PRIEST	C.C. AUCHAN ZAC CHAMP DU PONT	72 37 0
59 ARMENTIERES	RUE ALBERT DE MUN	20 77 92 00		72 LE MANS	3 RUE A. BECQUEREL - ZI SUD	43 84 6
59 CAMBRAI	20 RUE ALSACE LORRAINE	27 81 25 52		73 CHAMBERY	C.C. CHAMNORD-AV DES LANDIERS	79 62 6
59 DOUAI	359 BLD DE LIEGE/RUE MOREL	27 88 92 43		77 CESSON	C.C. BOISSENART - RN 6	64 41 1
59 ENGLOS	C.C. ENGLOS LES GEANTS	20 93 47 47		78 PLAISIR	C.C. AUCHAN - C.D. 161	30 55 2
59 GRANDE SYNTHE	DUNKERQUE C.C.AUCHAN - RN40	28 21 25 26		79 NIORT	600 AVENUE DE PARIS	49 33 0
59 LEERS	90 RUE PIERRE CATTEAU	20 83 37 84		84 LE PONTET	C.C. AVIGNON NORD	90 31 4
59 LILLE	253/265 RUE LEON GAMBETTA	20 54 98 75		93 AULNAY SOUS BOIS	C.C. PARINOR - LE HAUT DE GALY	48 65 4
59 MONS EN BAREUIL	1 RUE VOLTAIRE	20 56 46 46		94 FONTENAY SOUS BOIS	C.C. VAL DE FONTENAY	48 77 3

UN SCANNER PAS CON POUR PC



Un constructeur a enfin eu l'idée qu'on attendait tous: faire un scanner à main qui permette de scanner un document de n'importe quelle taille en balayant simplement toute la surface en zigzagant, comme le montre le schéma ci-contre. Je ne sais pas si vous utilisez un scanner à main, mais moi, oui, et je vous promets que c'est une véritable galère d'assembler des bouts d'image quand on a des bandes de 10 cm de large, surtout qu'en général les bandes en question sont déformées à cause du fait qu'on ne peut pas avoir une vitesse de déplacement constante, à moins d'être zen et de contrôler complètement ses mouvements. Bref, ce scanner s'appelle Golden Image Magic 64, il dispose de 256 niveaux de gris, scanne en 200 ou 400 points par pouce (dpi) et n'existe pour l'instant que sur PC, mais on peut raisonnablement penser que des versions ST et Amiga sortiront d'ici peu. Il coûte dans les 3500 balles, ce qui est un prix normal pour ce genre de chose, et le distributeur s'appelle Golden Image. Voilà.



COMMODORE NE TIENT PLUS EN PLACE

Commodore est décidément très agité, en ce moment. D'abord, ils parrainent (sponsorisent) partiellement l'équipe du PSG, et entièrement l'équipe d'Auxerre. C'est du football, doit-on préciser pour ceux qui ne savent pas. L'avantage, c'est que dans les stades sont posés des logos Commodore sur les côtés du terrain, ce qui permet, lorsque le match est retransmis, de voir la marque à la télé pendant près de deux heures, et c'est un facteur d'accroissement de la notoriété non négligeable. D'ailleurs, Commodore UK parraine l'équipe de Chelsea et Commodore Allemagne a parrainé le Bayern de Munich (Schumacher, salaud) pendant cinq ans. Et puis il y a le lancement de l'Amiga 500 Plus. Celui-ci est une version améliorée de l'Amiga 500 qui comporte 1 Mo de Ram en standard, extensible à 2 Mo, une nouvelle version des chips Agnus et Denise, de nouveaux modes graphiques et une horloge en temps réel. Il va coûter 3390 francs, mais on peut aussi prendre la version pack qui s'appelle "Amiga Advantage", qui comprend, outre l'Amiga 500 Plus, un tableur (Maxiplan Plus 2.0) un gestionnaire de fichiers (Infofile), un soft de dessin (Fusion Paint) et cinq jeux (Shanghaï, Spindizzy, Cadaver, Kick Off II et Bomber, des bons trucs, donc). Et tout ça pour 200 petits francs de plus que la machine toute seule: il faudrait être fou, etc. Du coup, forcément, l'Amiga 500 Pas Plus baisse de prix et passe à 2990 francs. Mais on peut aussi acheter celui-ci dans sa version Kit Amiga PSG, quicomprend, outre l'Amiga 500 Tout Court, Kick Off 2.1 et Player Manager, un T-Shirt du PSG, un ballon, un pin's Commodore/PSG et un poster de toute l'équipe du PSG, pour 3290 francs. Enfin, on notera que le chiffre d'affaires mondial de Commodore pour l'année 90-91 est d'un peu plus d'un milliard de dollars, et que les bénéfices pour la même période sont de 57,4 millions de dollars, alors qu'ils n'étaient que de 1,5 millions de dollars l'an dernier à la même période. Voici les réactions des dirigeants: "Oh, nous sommes très contents" (le chef). "Oh, nous sommes vraiment très contents" (le sous-chef). "Vraiment, nous sommes hyper-contents" (l'assistant du sous-chef). "Ça nous remplit de joie" (le cousin du sous-chef).

SALON DE L'INFORMATIQUE D'OCCASION

L'association Mac'AO organise le 21 décembre à la salle St Nicolas, à Compiègne (60200), un salon de l'informatique d'occasion. Comme son nom l'indique, on y trouvera divers matériels, invendus, fins de séries, occasions, etc, que l'on pourra acheter, vendre ou échanger. C'est une bonne initiative, comme on dit. Il est vrai que quand on veut acheter du matos, il vaut mieux s'adresser à des passionnés qui connaissent leur bécane sur le bout des doigts. Les organisateurs espèrent y voir des ordinateurs, des consoles, des imprimantes, des disques durs, des scanners, des logiciels (originaux), des cartouches, des câbles, etc. L'adresse pour vous renseigner (attention: pour vendre du matos, il faut s'inscrire d'avance): Mac'AO, 12 avenue A. Chovet, 60200 Compiègne, tel: 44 83 14 56.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICROMANIA

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 NOUVEAU
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

L'EVENEMENT DE LA FIN DE L'ANNEE !!

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace de jeux le plus délirant de Paris.

70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre un autre espace de jeux d'enfer ...

93, rue du Commerce
75015 Paris . Tél. 45 31 37 61
Métro Commerce

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F
Beast 2	199F/ND
Pegasus	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F
Lemmings	149/149F
Utopia	199/199F
Lotus Turbo Challenge N° 2	199/199F
Fate/Gates of Dawn	249/249F

* Dans la limite des stocks disponibles

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S (MICROS CONSOLES)

2 Megadrives à gagner chaque semaine

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

(Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

...uf consoles) - Prix valables sauf erreur d'impression . * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**	**+ 20 F**
Précisez Cassette ❏ Disk ❏ Cartouche ❏ **Total à payer=**	**F**

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❏ Chèque Bancaire ❏ CCP ❏ Mandat-lettre
❏ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

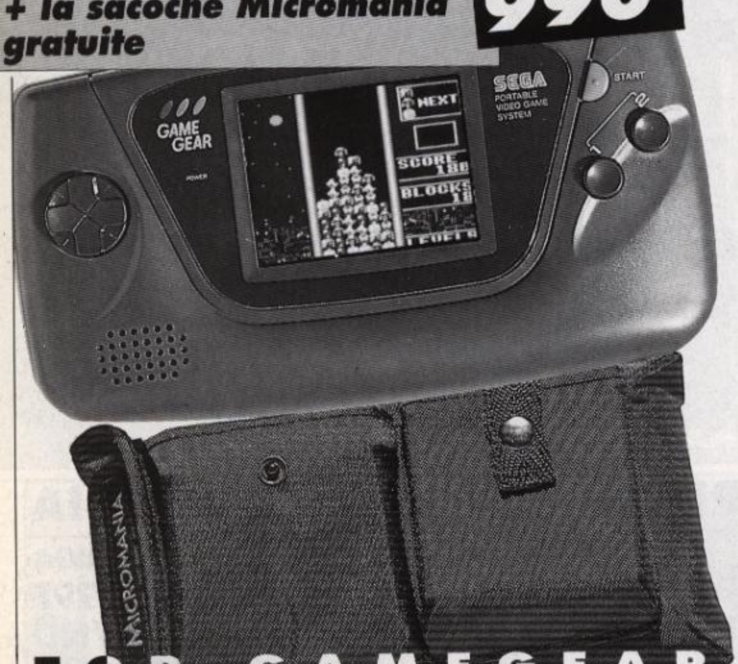
Entourez votre ordinateur de jeux: ❏ Séga ❏ PC COMP. ❏ Atari ST ❏ Amiga ❏ Nec ❏ Lynx ❏ Gameboy ❏ Megadrive ❏ Gamegear

MICROMANIA

LES NOUVEAU[...] D'ABO[...]

OFFRE SPECIALE
La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F



Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215[...]

Titres disponibles

Chas HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sqweek	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Woody pop	215F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245[...]
Donald Duck (Plateforme)	245[...]
Golden Axe (Arcade)	245[...]
Shinkinyo (Cartes)	245[...]
Rainbow Island (Plateforme)	245[...]
Crackdown (Arcade)	245[...]
Dynamite Duke (Arcade)	245[...]
US Mahjong (Réflexion)	245[...]
W.C. Leaderboard (Golf)	245[...]

NOUVEAU
Utilisez tous les jeux S[...] Master System sur vot[...] console Gamegear



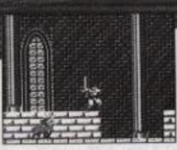
195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGE[...]

TOP GAMEGEAR


Fantasy Zone 295F


Out Run 295F


Rastan Saga 325F

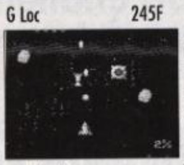

G Loc 245F


Wonderboy 245F


Super monaco GP 215F


Frogger 245F


Pac Man 245F


Halley Wars


Mickey Mouse 245F


Shinobi 245F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F



Les Nouveautés

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réfléxion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

La Turbo GT de NE[...]
Un graphisme époustouflant

Plus de 60 titres disponible[...] partir de 299 F

2390F + 1 jeu GRATUIT



Les Nouveautés

Aero Blaster	395[...]
Chiki Chiki Boy	345[...]
Cyber Combat	395[...]
Eternal City	345[...]
Formation Soccer	395[...]
Parasol Star	395[...]
R Type 2	395[...]
Silent Debakker	345[...]

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395[...]
Jacky Chan	395[...]
Cadash	395[...]
Power Eleven	395[...]
Vigilante	299[...]
Devil Crash	395[...]
Saint Dragon	395[...]
Super Star Soldier	299[...]
Super Volleyball	345[...]
Legend of Heroe Tomna	395[...]
Populous	395[...]
Final Match Tennis	345[...]
Splatter House	395[...]
Adventure Island	345[...]
March'n Maze	299[...]

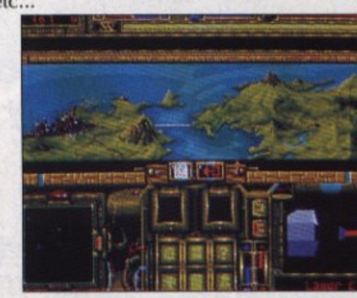








MASTURBATION n. f. Activité très répandue dans la race humaine, surtout dans les professions dites intellectuelles: publicité, philosophie, politique, etc...



A.G.E.

preview sur PC Editeur : TOMAHAWK





A mi-chemin de l'aventure et de la simulation spatiale, A.G.E., le nouveau logiciel de Tomahawk, va vous permettre de visiter de nombreux mondes aux commandes de votre appareil. Evoluant dans un décor 3D bénéficiant d'animations extrêmement rapides, vous pourrez communiquer avec les autochtones, les combattre, trouver des objets et virevolter dans d'étranges cieux.

Mêlant habilement stratégie et réflexe, le jeu sortira prochainement Amiga, ST et PC. Une version PC CD-ROM est également annoncée. En attendant de jouer, regardez donc.

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Alien Storm	259/259F
Deuteros	299/299F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Out Run Europa	259/259F
Master Golf	349/349F
Megalomania	309/309F
Powermonger Data Disk	149/149F
Tip Off	249/249F
The Simpson's	249/249F
WWF Super stars	259/259F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Space Quest 4	ND/399F
Elf	249/249F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Hunter	299/299F
Terminator 2	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Mlidwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
Railroad Tycoon	349/349F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
Spirit of Excalibur	299/299F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
3D Master Golf	349/349F
ADS+ Sherman M4	289/289F
Avantage Tennis	249/249F
Baby Jo	289/289F
Beast Buster	259/259F
Bonanza Bros	259/259F
Centurion	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
G Loc	259/259F
Hudson Hawk	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Mad TV	249/249F
Nascar	349/349F
Obitus	259F/ND
Ork	ND/259F
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
R Type 2	259/259F
Robozone	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Smash TV	259/259F
Shadow Sorcerer	279/279F
UMS 2	ND/299F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

PROMOTION SPECIALE MANETTE SPEED KING 75F

NOUVEAU **LES JUSTICIERS 3** 299/299F
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

NOUVEAU **LES MAITRES DE L'AVENTURE** 299/299F
+ Maupiti Island + Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Turrican 2	99F/ND	Switchblade 2	179/179F	Monkey Islands	179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthy Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND

Barbarian 2	199/199F	Lemmings	149/149F
Beast 2	199F/ND	Utopia	199/199F
Pegasus	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Fate / Gates of Dawn	249/249F

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Amos Compiler	ND/299F	F 15 Desert Storm Sce. Disc	159/159F	Return to Europa	79/79F
Architecture 1	ND/199F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Return of Witch Lord	149/149F
Architecture 2	ND/199F	F29 Retaliator	249/249F	Rise of the Dragon	ND/399F
Bard's Tale 3	ND/249F	Final Fight	259/259F	Robin Hood	259/259F
Battle of Brit. Miss. Disc.	159/159F	Life and Death	259/259F	Rodlands	259/259F
Battlechess 2	ND/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Sim City + Populous	299/299F
Billiard Sim. 2	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Snooker	299/299F
Blues Brothers	299/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Super Monaco GP	249/249F
Cadaver	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Ultima V	ND/299F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Mig 29 M Fulcrum	399/399F	Wild Wheels	249/249F
Chuck Rock	249/249F	PGA Golf	ND/249F	Wings (1Meg)	ND/299F
De Luxe Paint Français	599F/ND	Powermonger	299/299F	Wolf Pack	299/299F
De Luxe Paint IV franç.	ND/899F	Prehistorik	269/269F	Zone Warrior	259/259F
15 Strike Eagle 2	349/349F	RBI 2	299/299F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	299F
Captive	299F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Speedball 2	299F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Immortal	299F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (Français)	399F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F
Shadow Sorcerer	309F

AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Avantage Tennis	299F
Baby Jo	289F
Bard's Construction Set	299F
Battletech 2	359F
Bloodwych	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
ESS Mega	349F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Lemmings data disk	149F
Magic Canddle 2	299F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Police 3	449F
Race Drivin	299F
Robozone	259F
Shangai 2	359F
Super Space Invaders	299F
Team Suzuki	299F
Terminator 2	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

3D Construction Kit	499F	F19 Stealth Fighter	385F	Might and magic 3	399F
4D Sport Boxing	299F	F29 RETALIATOR	299F	Mig 29 M Fulcrum	449F
4D Sport Driving	299F	Final Battle	249F	Nascar	359F
Battle Master	299F	Gateway to Savage Front	299F	RBI 2	299F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Golden Axe	299F	Rick Dangerous 2	249F
Betrayal	349F	Impérium	299F	Rise of the Dragon	399F
Billiard Sim. N2	299F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Blues Brothers	299F	Killing Cloud	299F	Sim Earth	399F
Budokan	249F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Life and Death 2	299F	Spirit of Excalibur	349F
Countdown	299F	Links Bayhill Course	159F	Ultima VI	299F
De Luxe Paint 2 Français	985F	Links Boutifull	159F	UMS 2	349F
F14 Tomcat	359F	Links Firestone	159F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
F15 Strike Eagle N2	349F	M1 Tank Platoon	399F	Wolf Pack	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	Megafortress	359F		

AMSTRAD 464/6128

LES JUSTICIERS 3 169/199F
+ Shadow Warriors + Robocop 2
+ Batman le Film

JAMES BOND 007 149/249F
+ L'espion qui m'aimait + Vivre et laisser mourir+ Permis de tuer

NRJ 2 ND/249F
+ Mystical + Light Corridor
+ Crazy Cars 2+ Shufflepuck Café + Pinball Magic

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS + Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Robozone	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F
Tresor d'Alligator	ND/149F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanaza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F
WWF Super Stars	109/159F

TOP 10 AMSTRAD

Terminator 2	109/159F
Manchester United European	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Alive	ND/199F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Art de ' Guerre	ND/249F	Mokowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Adv. Distroyer Sim.	169/229F	Mystical	149/199F	Super Sqweek	149/199F
Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Gazza 2	140/180F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Return of Witch Lord	59/79F	Targhan	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	RBI 2	109/159F	Tetris	ND/149F
La Secte Noire	ND/179F	Saga	ND/199F		
Le Manoir de Morteville.	ND/199F	Sdaw	ND/149F		

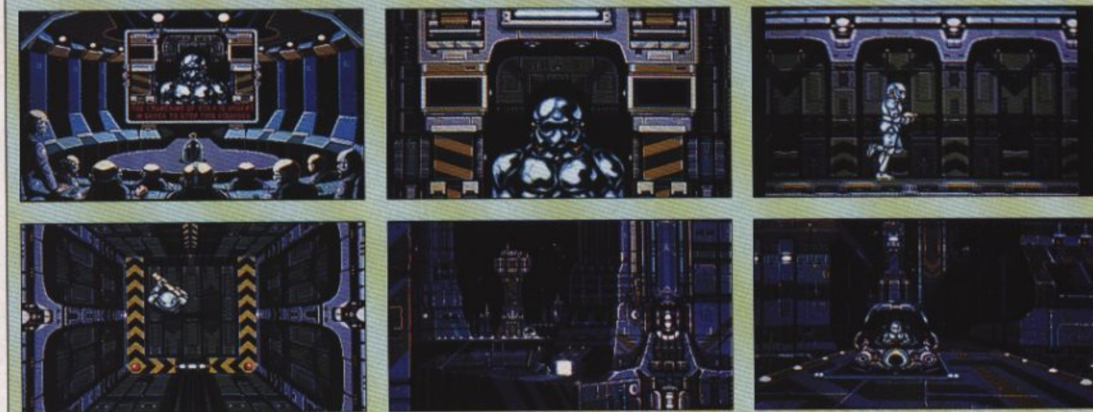
OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	**DEMENT DEMENT**	
CRACKDOWN	ND/99F	THE ELIMINATOR	59F/ND	CHASE HQ + NARC	59F/ND
CABAL	59F/ND	NIGHTBREED	ND/99F	GHOULS'N GHOST+ NARC	ND/99F

LA COLLECTION ND/ 175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner
+ R Type + Titan

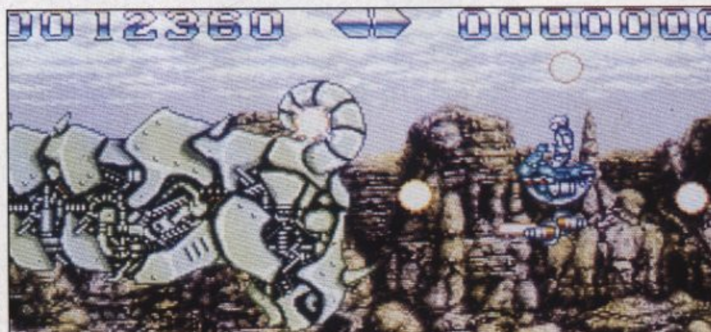
LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids



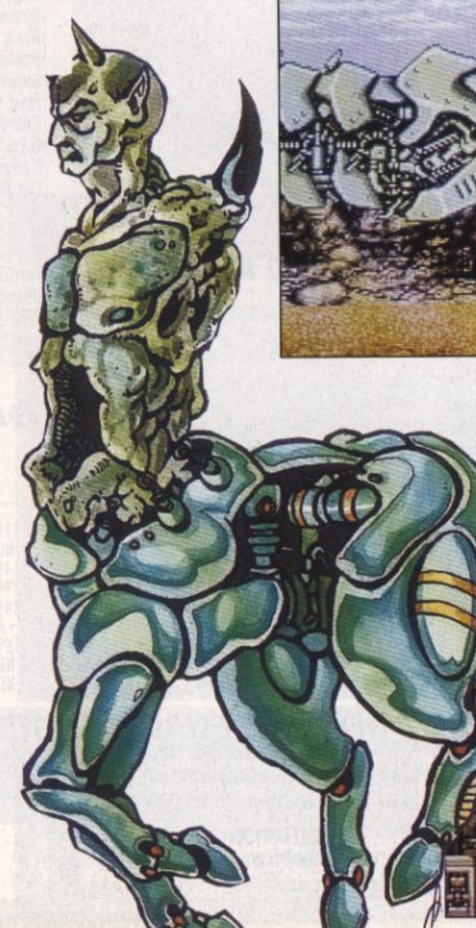
Le jeu commence avec une introduction entièrement animée où l'on voit le conseil de scientifiques se réunir, puis prendre la décision d'envoyer un androïde de type Starush 3. Celui-ci est alerté, et se déplace dans les couloirs de sa base, dans les ascenseurs, pour rejoindre son vaisseau de combat, pour enfin se diriger sur la première des planètes à laminer. Les images sont superbes, les animations rapides et fluides, les séquences ayant été pensées en termes quasi-cinématographiques. Ce genre d'introduction est toujours du plus bel effet, et celle de Starush ne fait pas exception à cette règle qui est une Règle, qui répond à la norme, qui entre en terre connue, prévue, calculée, sans faille, nickel, c'est bien.

STARUSH

preview sur AMIGA Editeur : UBI SOFT



Sur la planète Dante, vous irez affronter le bélier. Starush est divisé en quatre planètes, quatre éléments: le feu, la terre, l'air et l'eau. Sur chaque planètes, trois niveaux, tous terminés par l'affrontement avec un des signes du zodiaque



Pour affronter des monstres énormes comme celui-là, il convient d'être bien armé. Heureusement, les options d'équipement sont nombreuses. Cela va des différents tirs aux capsules de protections, aux satellites tournoyants, et aux divers lasers. Ici, le joueur dispose d'un module qui double son tir, sous son mini-vaisseau.



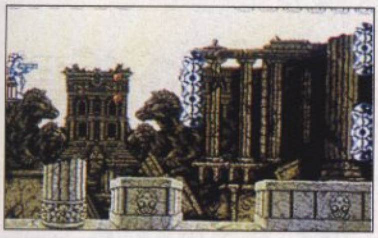




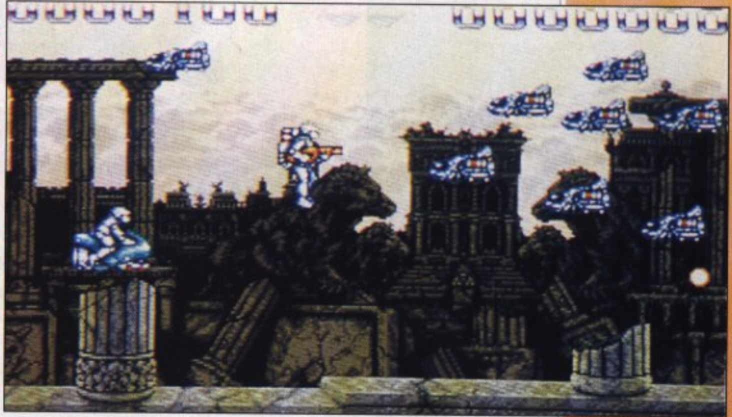








Les combats ont généralement lieu dans les airs, à bord d'un transporteur individuel ultra-rapide. Malheureusement les joueurs pourront perdre leur engin par suite de chocs trop nombreux. il faudra alors évoluer à pied, jusqu'à récupérer une option qui vous fournisse un nouveau véhicule.





Comme si ce n'était pas suffisant, vous trouverez en plus d'autres gros monstres au milieu des niveaux. Ici, dans l'élément eau, sur la planète Crysalia, vous lutterez contre un poulpe géant. Il vous envoie de grosses boules d'encre, de pétrole, faites attention, d'autant plus que vous ne pouvez détruire ses tirs.



L'histoire n'a retenu que cette phrase: "Ça craint!". C'est ce que le responsable de l'Ordre Galactique a déclaré quand on est venu lui apprendre que la position des constellations avait changé. Les hautes autorités scientifiques se sont réunies, et après des discussions interminables, des parties de cartes acharnées, des concours d'osselets, et des litres de jus de kiwi, ils ont conclu que c'était dû à un déplacement du point vernal, que ce changement n'était pas naturel, qu'il y avait de l'extra-terrestre là-dessous, et qu'il fallait envoyer des androïdes régler ce bordel. Puis les scientifiques sont montés sur les tables, ils ont entonné des chants bulgares. La réunion était finie.

Dans Starush, vous allez bien sûr être l'androïde chargé de régler ce petit problème galactique. Ou l'un des androïdes, puisqu'il est possible de jouer à deux. Encore au stade de la preview, il ne manque plus grand-chose à Starush pour entrer dans la cour des tests. Peut-être des petits réglages, car, pour l'instant, le jeu est vraiment très difficile. Par contre, le reste est quasi-parfait: les scrollings horizontaux sont très rapides, les graphismes de fond ainsi que les sprites sont superbes, et l'action dense et puissante. Déjà un très bon jeu d'arcade.

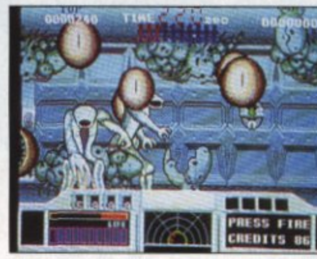
Starush, Ubi Soft, preview sur Amiga, sortie prévue également sur ST et PC.



Les aliens sont de plusieurs types, plus ou moins dangereux. Certains passent plusieurs fois dans le fond avant d'avancer vers vous, d'autres, comme celui-ci, s'approchent, le sprite grossit, et viennent vous frapper.



Spage Gun étant divisé en niveaux, il convenait de venir arroser le jeu de monstres de fin de niveaux. En voici un, au corps reptilien, et à la tronche d'Alien comme on les imagine depuis le film du même nom.



On nage en plein cauchemar. Vous voilà dans un couloir dont les murs et le plafond sont couverts d'œufs d'aliens; ils sortent de partout. Eux aussi peuvent vous tirer dessus, mais ils n'envoient ni balles, ni lasers, mais des petites boules vivantes armées de mâchoires.



SPACE GUN

preview sur ST Editeur : OCEAN



Les séquences sont variées, ce n'est pas toujours un scrolling latéral dans des couloirs. Ici, vous vous déplacez en extérieur, à bord d'une jeep de l'espace, pour rejoindre une autre base, elle aussi envahie par les aliens. Bien sûr, pendant votre petit voyage, vous serez attaqué par des monstres volants et canardeurs.

TÔT (*Seb*, 1991) adv. Avant midi si tout va bien.



Les aliens sont dégueulasses, ils ne sont vraiment pas présentables. Quand vous leur tirez dessus, bon, ils explosent, normal, mais leurs boyaux giclent dans tous les sens. Et des boyaux sales.

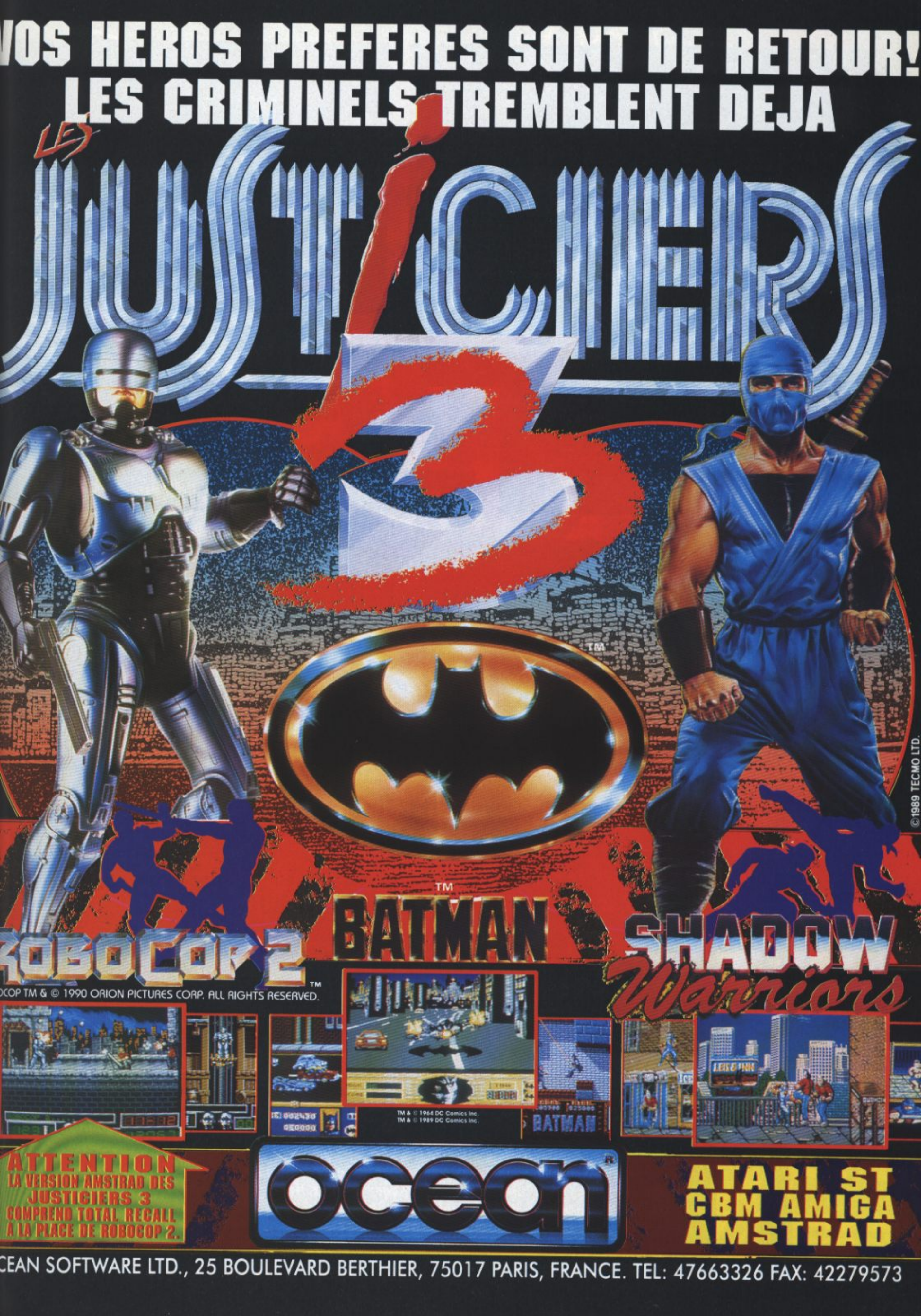


Comme dans les épisodes précédents, des otages traînent au milieu des combats. Attention de ne pas les allumer avec votre laser, essayez plutôt de les libérer.

Après Operation Wolf, et Operation Thunderbolt, voilà Space Gun de chez Ocean. Utilisant le même principe plaçant les joueurs directement dans l'action, en montrant ce qu'ils verraient s'ils étaient vraiment dans le jeu, Space Gun se déplace tout de même dans le temps puisqu'on se retrouve en pleine lutte contre des aliens hideux.

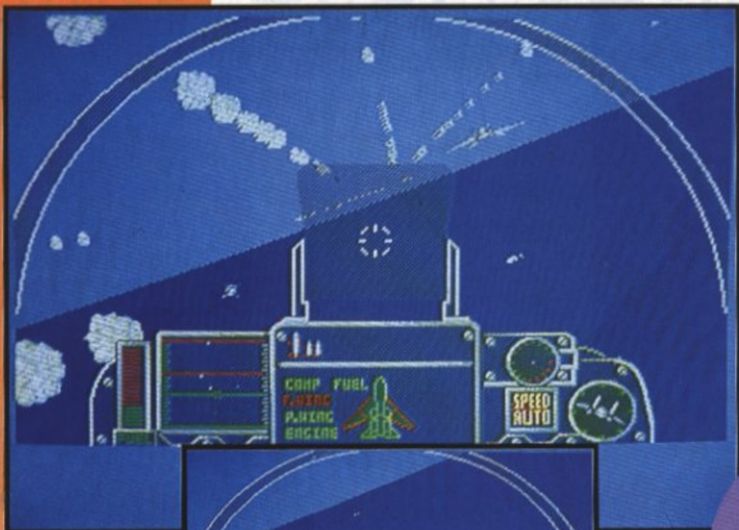
Les scrollings défilent sur le côté, ou vers l'avant, suivant la direction des couloirs. Les aliens apparaissent devant vous, viennent de tous les côtés, alors que vous manipulez votre canon laser pour les exploser. Il ne manque que les bruitages, les musiques, ainsi que la visualisation des viseurs (on peut effectivement jouer à deux en même temps), mais, déjà, Space Gun promet beaucoup d'action et de massacre tant les sprites sont nombreux à l'écran.

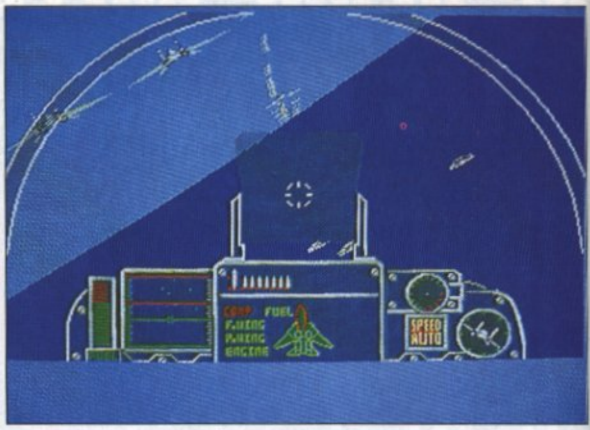
Space Gun, Ocean, preview sur ST.



VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA
LES JUSTICIERS 3
©1989 TECMO LTD.
ROBOCOP 2
OCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
BATMAN
TM & © 1964 DC Comics Inc.
TM & © 1989 DC Comics Inc.
SHADOW Warriors
ATTENTION
LA VERSION AMSTRAD DES JUSTICIERS 3 COMPREND TOTAL RECALL A LA PLACE DE ROBOCOP 2.
ocean
ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD
CEAN SOFTWARE LTD., 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663326 FAX: 42279573

news • previews

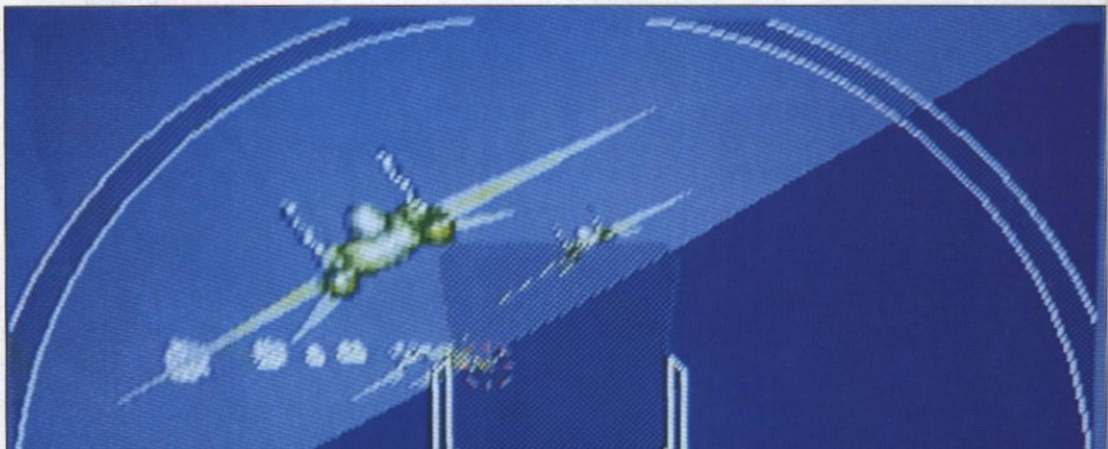






G-LOC

preview sur AMIGA Editeur : US GOLD



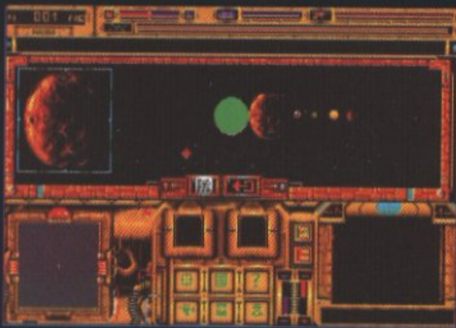
Un pari peut être parfois très difficile à relever. US Gold vient de s'engager dans une adpatation qui peut figurer parmi les plus difficiles qui soient: G-Loc. Le jeu d'arcade était monté sur vérin hydraulique, et le joueur tournait dans tous les sens pendant une partie. C'était, d'ailleurs tout l'intérêt de ce jeu, parceque pour le reste, c'est une sorte d'Afterburner, voilà tout. Et Afterburner, déjà, c'est pas réellement passionnant. Alors adapter G-Loc sur micro, moi je dis bravo s'ils réussissent à faire quelque chose de génial, ou même de très bon.

La preview, pour l'instant est honnête, rien d'exceptionnel, mais ça bouge bien, ça va vite. Il faut dire qu'il n'y a pas encore grand chose à l'écran.

Allez, tiens, zou, on verra bien le mois prochain, pour le test.

G-Loc, US Gold, preview sur amiga. Sera disponible sur ST, amiga et CPC.


FIRST SAMURAI
IMAGE WORKS
Il y a longtemps dans un petit village de l'Ancien Japon...
un jeune Samouraï habitait et étudiait en paix avec son maître Lord Akira, jusqu'à ce que...
un Roi démon descende de ses montagnes pour détruire le village et tous ses habitants...
Il tua Lord Akira mais épargna notre jeune Samouraï.
Ce dernier se rendit chez le Sorcier Magicien qui força le Démon à partir dans le futur laissant le pays en paix.
Malgré cela, le Samouraï jura qu'il ne serait plus en paix tant qu'il n'aurait pas vengé la mort de son maître grâce à l'aide du Magicien.
Ainsi, armé d'une épée magique, notre héros suivit le Démon à travers le temps jusqu'en l'an 2323 et...
ST
AG
PC
Une nouvelle forme de dialogue : des news des jeux des cadeaux des infos ...
36 15 UBI
Bientôt disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.
distribué par
UBI SOFT
8/10 rue de Valmy
93100
Montreuil/Bois







Le tableau de bord multi-fonctions



Animations 3D et Bit-map parfaitement intégrées



En mission secrète, sur la planète Kaiser, vous êtes rapidement impliqué dans les conflits tortueux qui s'y trament: kidnapping du chef religieux rachnouiste, révolte des technorobots, guerre possible entre des factions de l'armée. Pour couronner le tout, Dale a disparu...



Le bar des Centauriens: repaire des aventuriers et de la faune exotique des confins de l'univers.



Des pièges, des émotions fortes, des séquences de vol et de combat, des mystères vous attendent à chaque carrefour de la planète...







Mise en scène cinémato-graphique, mouvements de caméra : scrolling, travelling...

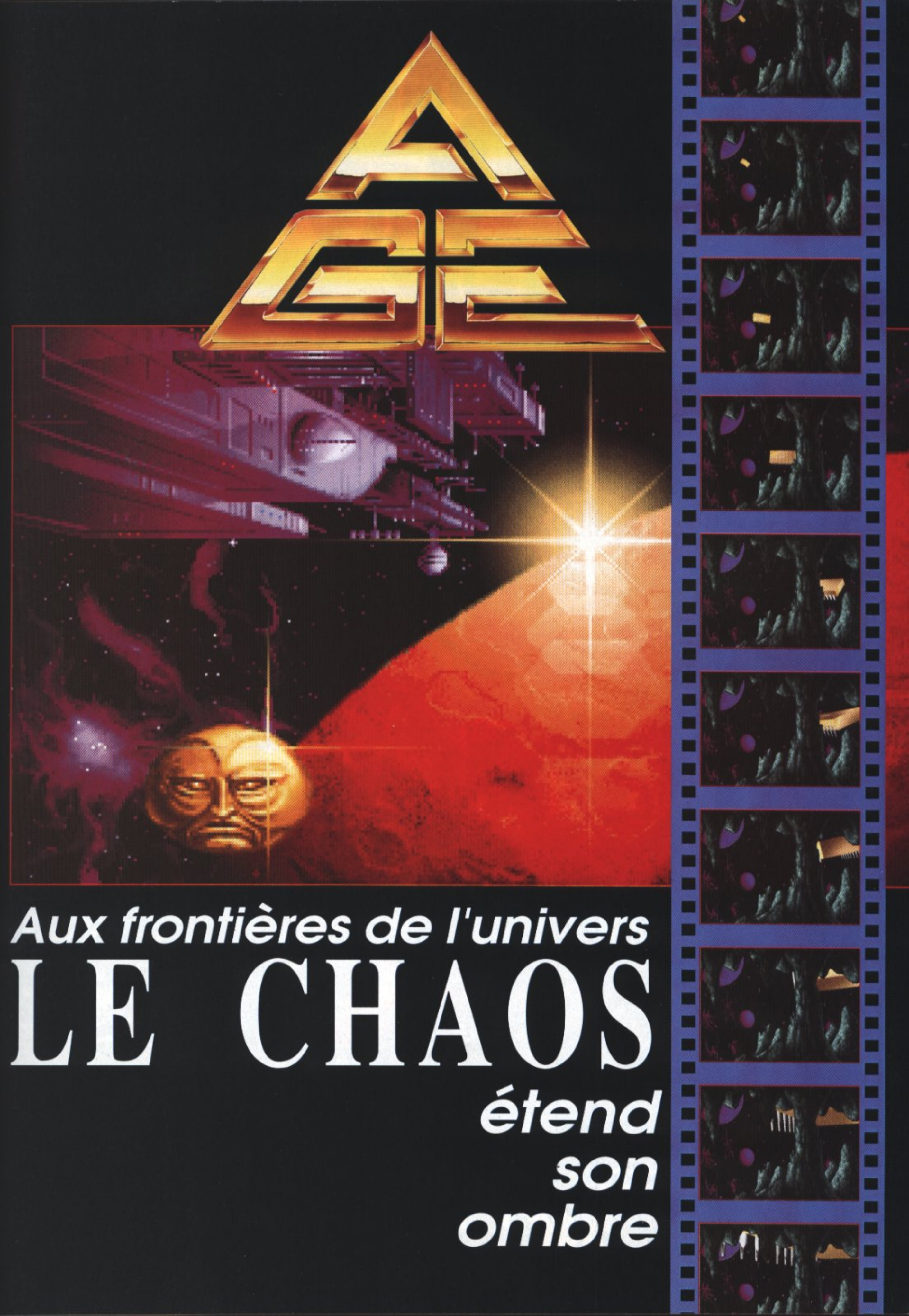
Disponible sur PC 5", 3.5", Amiga, Atari ST, PC disque dur...
...et prochainement sur CD ROM et CD TV

TOMAHAWK

The multimedia generation

N'hésitez pas à consulter notre serveur minitel : **36 15 COKTEL**.
Catalogue sur simple demande à :

C.V.S
Parc tertiaire de meudon
5, rue J. Braconnier
92366 Meudon la forêt


Aux frontières de l'univers
LE CHAOS
étend
son
ombre


LE CARNAGE EN DIREC
SMASH
LE JEU LE PLUS MEURTRIER
DE TOUS LES TEMPS
TV
Nous sommes en 1999 et la télévise le plus populaire, celui qui bat tous les records d'audience s'appelle
LE SMASH TV. Dans ce jeu télévisé inspiré du "PRIX DU DANGER", vous pouvez devenir millionaire ou bien
mourir. Vous allez entrer dans l'arène où vos ennemis vous attendent pour un duel à la mort.
Equipé d'armes ultra sophistiquées, il faudra essayer de survivre. Des millions de téléspectateur
sont témoins de ce jeu de massacre 100% ADRENALYNE.
Ils bondissent sur leurs fauteuils au rythme de vos exploits. Vous ête à l'extréme
limite entre la vie et la mort.
BONNE CHANCE, VOUS EN AUREZ BESOIN.
AMSRAD
ATARI ST
AMIGA
©WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC
AKKlaim™
entertainment inc
ocean

SPIRIT OF ADVENTURE

preview sur AMIGA Editeur : STARBYTE



PATAQUES n. m. 1. Liaison dangereuse. 2. Situation confuse découlant d'une méprise. Ex: "Enlève tes sales pattes de ma Peugeot, c'est pas ta caisse".

PIGISTE (presse) n. m. Personne ayant pigé qu'on est mieux chez soit lorsqu'il n'y a pas de boulot.



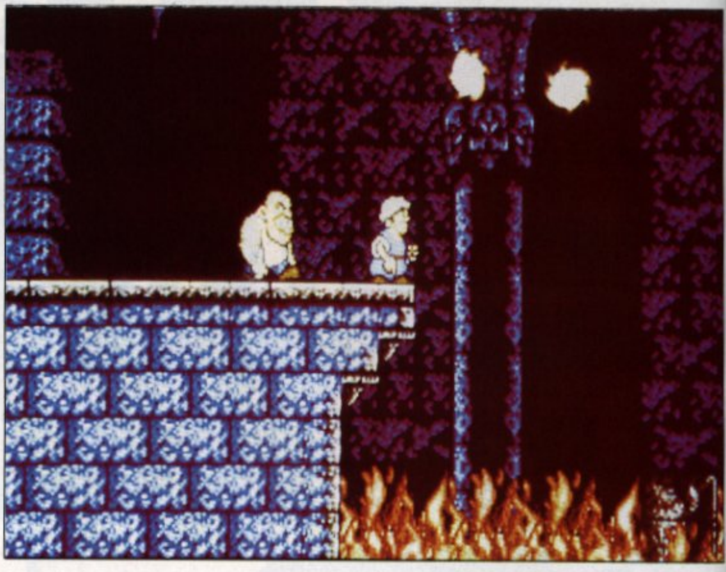


Ça arrive souvent dans les jeux micro, le monde de Lamarge a été abandonné par ses Dieux et comme les gens ont besoin d'être pris par la main, l'équipe d'aventuriers que vous dirigez se retrouve dans une véritable zone. Cela étant, des zones aussi jolies sur Amiga, ça vaut le déplacement. Présenté comme Dungeon Master mais beaucoup plus fin, ce jeu de rôle de Starbyte vous amènera à retrouver 3 morceaux de parchemin comportant les runes sacrées qui redonneront au pays ses Dieux et sa tranquillité. Ils ne se sont pas foulé pour le scénario mais ça promet d'être superbe.





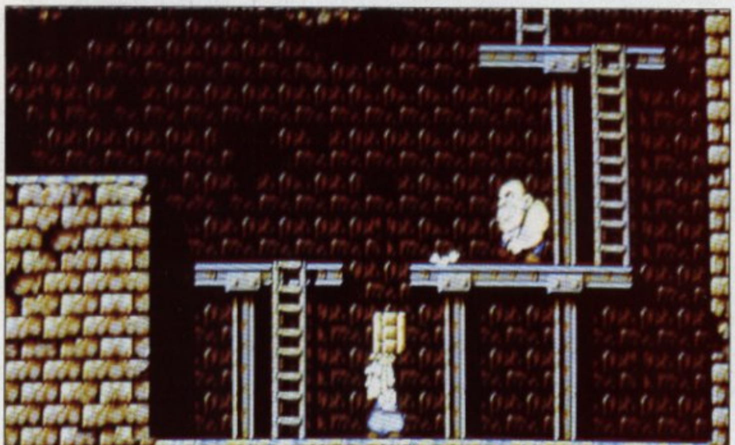




Le personnage peut, par exemple, prendre un tapis, le lancer en l'air, celui-ci s'avère être un tapis volant, et Moktar saute dessus pour planer un peu à l'écran. Ce genre d'interactions seront courantes dans le jeu.

LES AVENTURES DE MOKTAR

preview sur PC Editeur : TITUS



Moktar porte une caisse à bout de bras. S'il monte à l'échelle, l'ordinateur en tient compte, et Moktar monte avec une main, tandis qu'il tient toujours la caisse de l'autre main. Très pratique pour monter aux échelles, se placer au même niveau que les ennemis, et leur lancer des objets dans la tête.



MERGUEZ n. f. Nourriture islamo-communiste.

On avait déjà l'habitude que les films à succès soient adaptés sur micros ou consoles. Mais là, c'est une nouveauté. Les Aventures de Moktar est un jeu tiré d'une chanson de Lagaf. Je ne vais pas m'étendre sur la médiocrité du personnage précédemment cité, je ne vais pas vous faire l'affront de vous rappeler le penchant minable de ce comique(?) pour les blagues lourdes et vulgaires, et pour les gags faciles et clichés au possible. Non, ça risquerait de m'énerver. Par contre, je peux vous parler du jeu qui va sortir chez Titus, reprenant les personnages principaux de la chanson(?) de Lagaf(?), la Zoubida.

Les Aventures de Moktar est un jeu de plates-formes où le joueur, dans la peau de Moktar, doit retrouver la Zoubida détenue prisonnière dans une cage en haut d'un minaret à Marrakech. Moktar commence à Paris, dix niveaux le séparent de sa bien-aimée.

Les graphismes de cette preview sont déjà très réussis, et les quelques animations en place dans le jeu promettent de bien jolies choses. Le héros peut prendre des objets, les utiliser, les empiler, mais aussi les lancer sur ses ennemis.

Les Aventures de Moktar, Titus, preview sur PC, test le mois prochain.

LE JEU ARCADE NO. 1.

PIT-FIGHTER™







Nous sommes heureux de vous présenter le moyen le plus méchant, le plus rude de gagner votre vie!

Entrez dans le monde de Pitfighting – combattez pour de l'argent.

Pensez-vous que vous avez vos chances dans un combat libre, où tous les coups sont permis mais à mains nues?

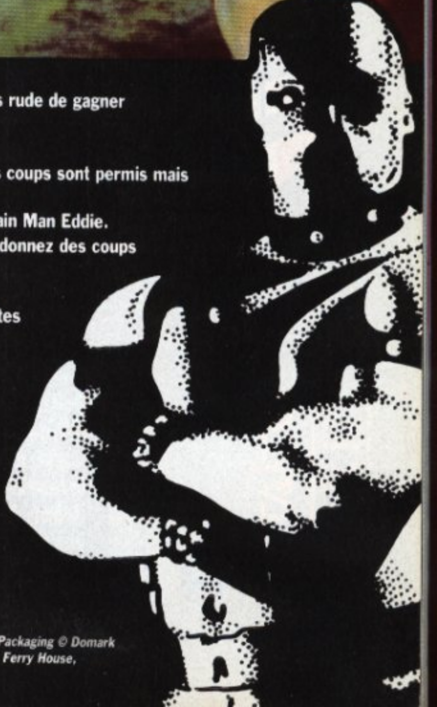
Vous devrez faire face à des brutes telles que The Executioner, Heavy Metal et Chain Man Eddie.

Utilisez tous les types de combat - pratiquez les arts martiaux, la boxe américaine, donnez des coups de couteau, lancez des tabourets de bar, des barils de bière et tout ce que vous aurez sous la main.

N'oubliez pas que vous n'êtes jamais en sécurité - même dans la foule – si vous y êtes jeté, il est probable que vous n'en sortirez pas vivant.

Des graphiques fantastiques, établis à partir de combats réels et les incroyables, mouvements du combattant en temps réel, vous apportent la transformation parfaite du jeu d'Arcade Atari No. 1.

Un jeu violent dont vous ne vous fatiguerez jamais et dont vous ne pourrez vous passer!!



DOMARK

TENGEN



LES COUPS

Killerball étant un jeu violent, il est possible, et conseillé, de frapper ses adversaires. Vous disposerez ainsi de différents coups de poings, de coups de pieds, et vous pourrez renverser vos adversaires en leur fonçant dedans. Le résultat du choc dépend des forces respectives des protagonistes.

KILLERBALL

preview sur AMIGA Editeur : MICROIDS

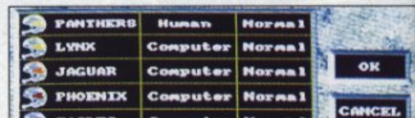


TAGGER n.m Artiste de la fin du vingtième siècle au style très dépouillé, peignant sur les murs, et ne mettant que sa signature parceque "nnhhhhh, nique ta reum, les tromés et les villes c'est déjà des œuvres d'art. Je mets qu'ma signature. Ta race!"





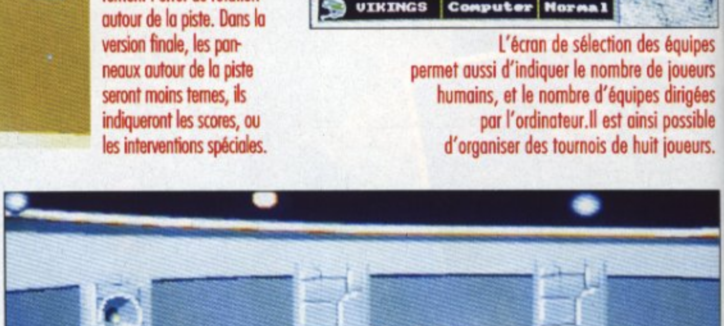
Le joueur que vous dirigez est indiqué par un petit triangle rouge qui le suit partout. Le mode de défilement de Killerball, le scrolling, est tout à fait réussi, et rend parfaitement l'effet de rotation autour de la piste. Dans la version finale, les panneaux autour de la piste seront moins ternes, ils indiqueront les scores, ou les interventions spéciales.



L'écran de sélection des équipes permet aussi d'indiquer le nombre de joueurs humains, et le nombre d'équipes dirigées par l'ordinateur. Il est ainsi possible d'organiser des tournois de huit joueurs.

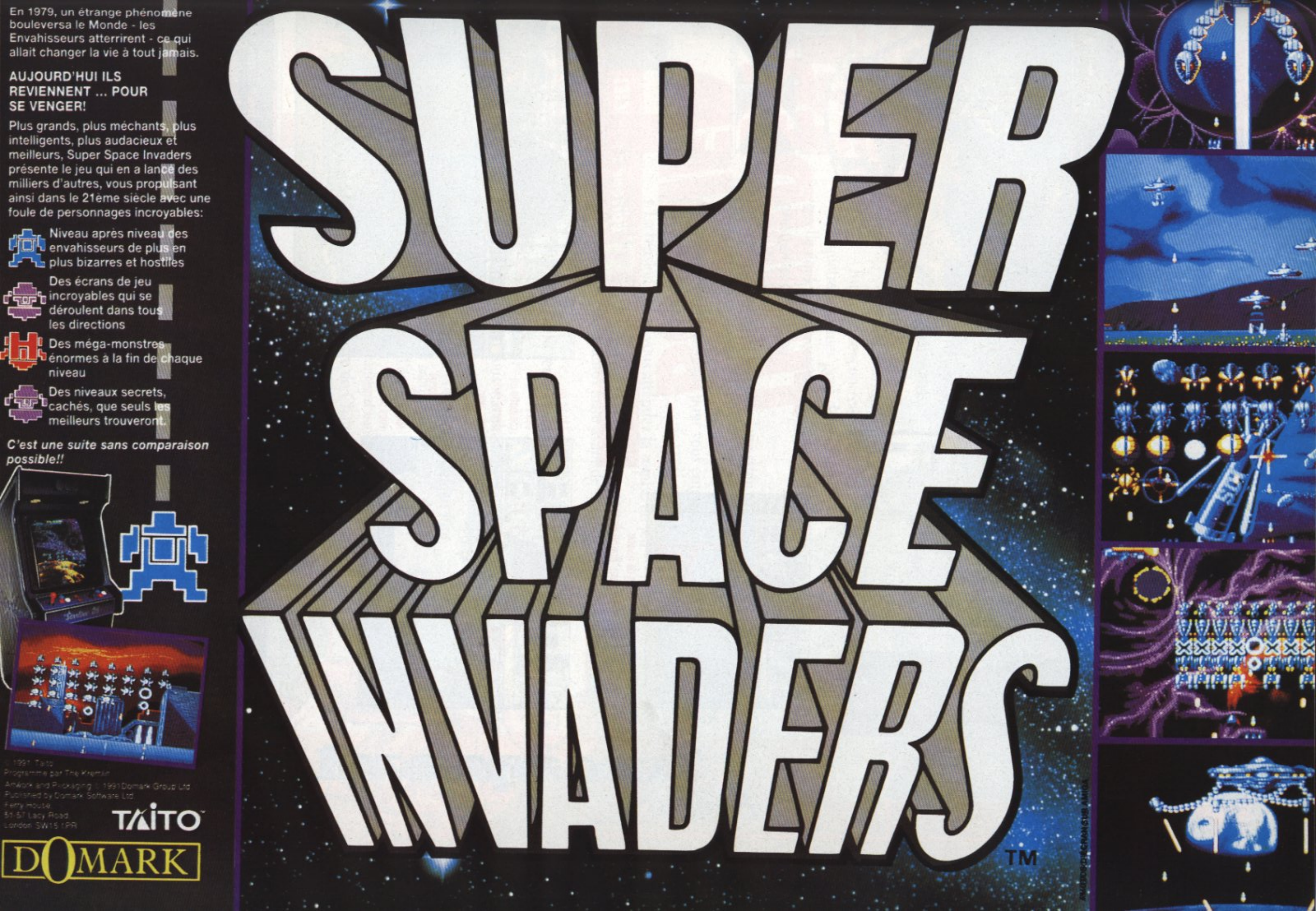


Au début du jeu, vous pouvez choisir votre équipe. Les différentes tronches des joueurs apparaissent, avec leurs caractéristiques. Les équipes sont équilibrées, chaque joueur a sa spécialité, chaque joueur a son importance pour le bon déroulement du match.

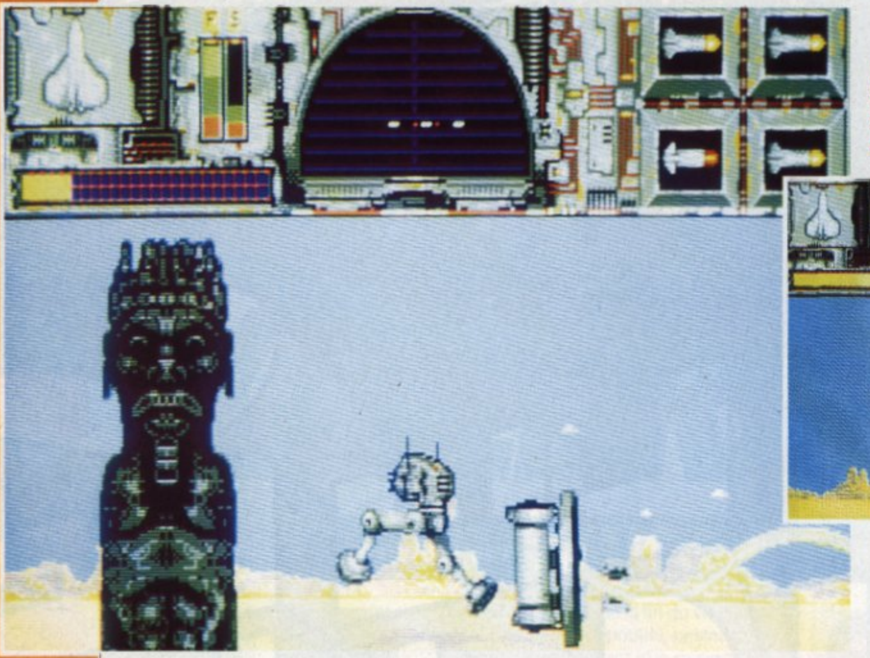


En haut à gauche de l'écran: le but adverse. Il faut s'approcher et placer la boule d'acier à l'intérieur. S'enclenchera alors une animation où l'on voit le joueur en gros plan mettre le but.

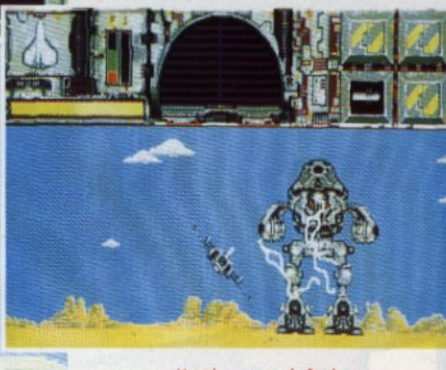
Vous allez enfin pouvoir entrer dans une équipe de Rollerball, grâce aux programmeurs de Microïds. La piste circulaire vous attend, les joueurs de l'équipe d'en face aussi, avec leurs poings gantés et cloutés, et toutes les intentions meurtrières qu'ils ont dans la tête. Au début, il ne sera pas difficile de rester en piste, puisque vous participez à un tournoi de la Minor League où les coups trop violents sont interdits, ainsi que ceux portés sur des joueurs non-porteurs de la balle. Plus tard, vous passerez aux ligues suivantes, pour arriver (vivant?) à l'Elite, où tous les coups sont permis. Dans cette preview, on voit déjà la qualité des animations des personnages, ainsi que le souci des détails: les coups portés, et leurs séquences d'animation, dépendent de la distance qui vous sépare de votre adversaire. Il sera possible de diriger le joueur le plus proche de la balle, ou un même joueur tout au long d'une partie, histoire de bien se mettre dans l'ambiance d'un match.
Preview sur Amiga, test le mois prochain.


SUPER SPACE INVADERS™
En 1979, un étrange phénomène bouleversa le Monde - les Envahisseurs atterrirent - ce qui allait changer la vie à tout jamais.
AUJOURD'HUI ILS REVIENNENT ... POUR SE VENGER!
Plus grands, plus méchants, plus intelligents, plus audacieux et meilleurs, Super Space Invaders présente le jeu qui en a lancé des milliers d'autres, vous propulsant ainsi dans le 21ème siècle avec une foule de personnages incroyables:
Niveau après niveau des envahisseurs de plus en plus bizarres et hostiles
Des écrans de jeu incroyables qui se déroulent dans tous les directions
Des méga-monstres énormes à la fin de chaque niveau
Des niveaux secrets, cachés, que seuls les meilleurs trouveront.
C'est une suite sans comparaison possible!!
© 1991 Taito
Programme par The Kremlin
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd
Published by Domark Software Ltd
Ferry House
51-57 Lacy Road
London SW15 1PR
TAITO
DOMARK

MÉMOIRE n. f. Euh, attendez, ça va me revenir.



Il est pas beau le robot, quand il court comme ça ? Belles jambes, non? Le joueur contrôle les déplacements sur les côtés, et les tirs. Il est aussi possible de décoller, par l'intermédiaire d'une transformation en avion.



Voici le monstre de fin de niveau dans le désert. Il envoie des éclairs que vous devez éviter tout en le canardant au maximum. Les monstres de fin sont tous de bonne taille, et ils sont animés.

THUNDER BURNER

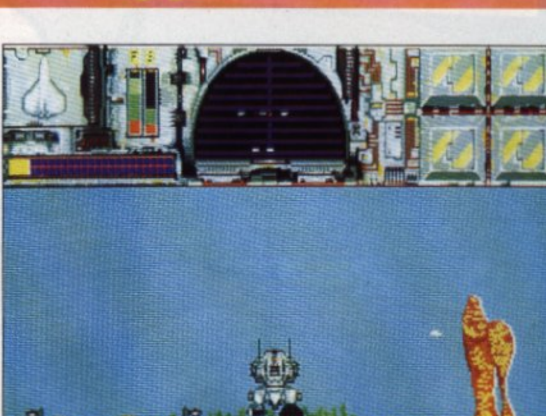
preview sur ST Editeur : LORICIEL



Voici le monstre de fin de niveau dans la forêt. Pas très charmant. Raison de plus pour le massacrer.



A la fin du niveau où vous aurez combattu au-dessus de la mer, vous affronterez un monstre à moitié plongé dans l'eau. Il tentera de vous balayer avec la main.



Les éléments de décor approchent en grossissant alors que Thunder Burner continue à courir. Tout au long du jeu, il faut récupérer de l'énergie, en passant dans les lasers sinusoïdaux.

La guerre mécanique fait rage depuis de nombreuses années. Les machines de guerre sont de plus en plus sophistiquées, de plus en plus puissantes. Vos services d'espionnage indiquent que l'ennemi est en train d'achever la construction d'une énorme base militaire, surpuissante, et spécialisée dans la recherche. S'ils venaient à bout de leurs projets, cela pourrait bien changer la tournure du conflit en leur faveur. Il faut contrer leurs plans, et envoyer un Thunder Burner: le top des robots transformeurs que vos ingénieurs viennent tout juste de mettre au point.

Divisé en 12 niveaux composés de trois décors différents, la forêt, le désert, et la mer, Thunder Burner met en scène un robot bipède capable de se transformer en avion pour mieux combattre contre les vagues d'ennemis qui lui foncent dessus.
Les décors défilent en scrolling avant, faisant apparaître les ennemis, les décors, les bunkers, les champs de lasers. A la fin de chaque décor, vous devez détruire un monstre de grande taille, alors que le scrolling s'arrête, et que vous concentrez vos forces sur lui.

RUGBY

The World Cup



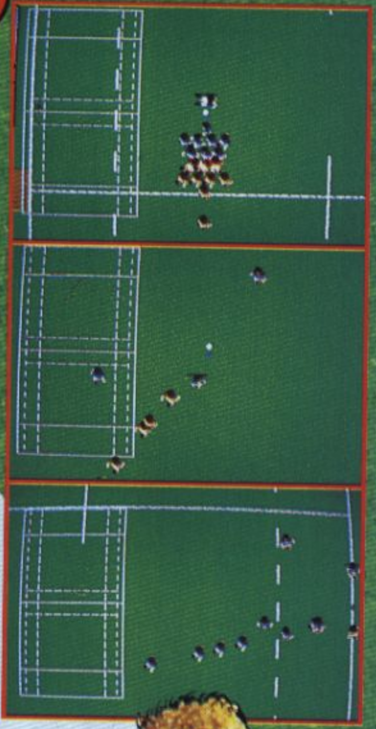


Tous les quatre ans, les principales nations joueuses de Rugby se rencontrent pendant quatre semaines pour déterminer quelle équipe remportera le Trophée le plus prestigieux du Rugby.

Cette simulation vous fait vivre la passion et l'émotion du moment:

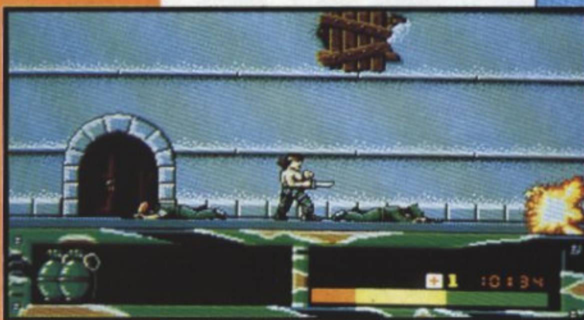
- La sueur et la bousculade pour vous emparer du ballon dans la mêlée .
- La tension quand vous attendez la remise en jeu sur la touche.
- Les minutes éprouvantes juste avant de tirer un pénalty.
- L'adresse et les réflexes nécessaries à un jeu de passes très rapides.
- La jubilation quand vous marquez l'essai gagnant du match.
- La précision des détails et l'intensité du jeu font de cette simulation une adaptation réaliste de l'un des plus grands sports d'équipe.

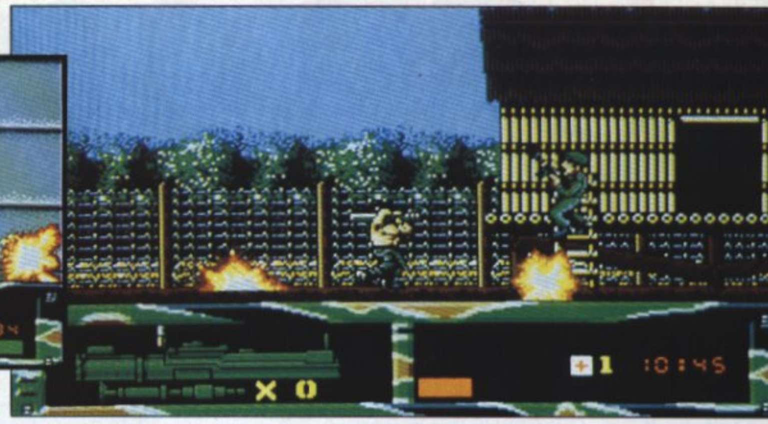
Jouez contre les plus grands et amenez votre équipe nationale au titre de Champion du Monde.

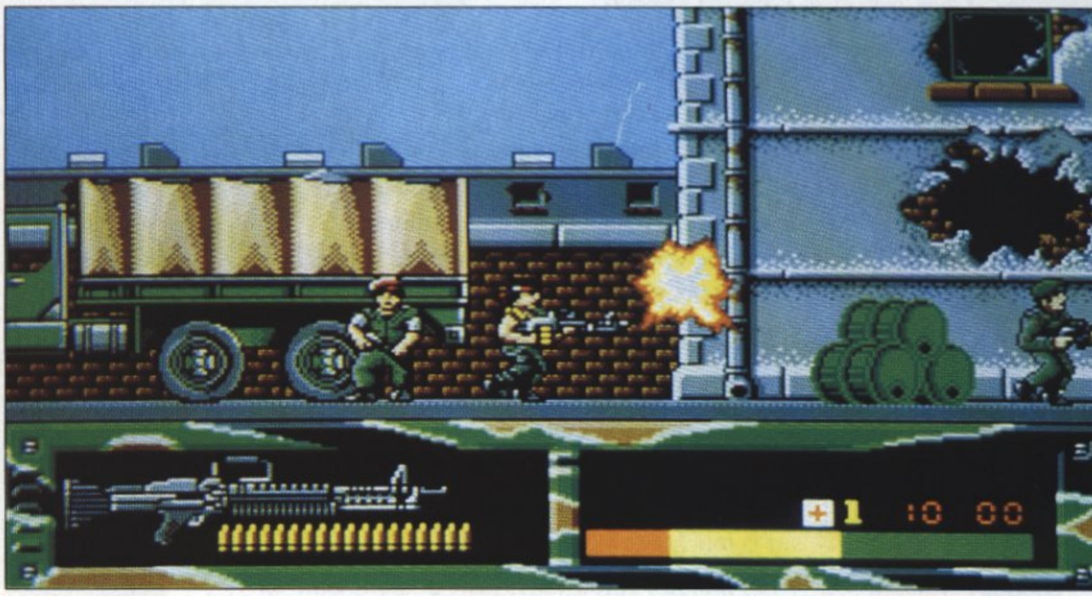




AMIGA SCREENSHOTS

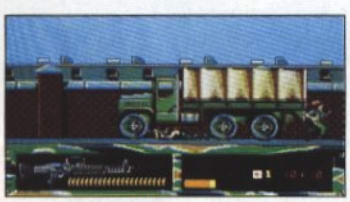


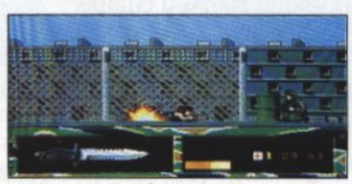




FIREFORCE

preview sur AMIGA Editeur : ELECTRONIC ZOO





MIDI n. m. Roi des étés.



Soldat exemplaire pendant des années, vous venez de quitter l'armée régulière pour entrer, dans le plus grand secret, dans les Forces d'Unités Spéciales. Les missions qui vous seront données maintenant seront de la plus haute importance. Seulement, si vous êtes fait prisonnier, tout le monde se mettra à ignorer votre existence. Vous travaillez dans l'ombre, pour la gloire de votre patrie.

Les objectifs des missions sont variés: détruire un ennemi donné, faire sauter un convoi, s'infiltrer dans un bâtiment; pour chaque mission réussie, vous recevrez des médailles, et vous continuerez à grimper dans la hiérarchie.

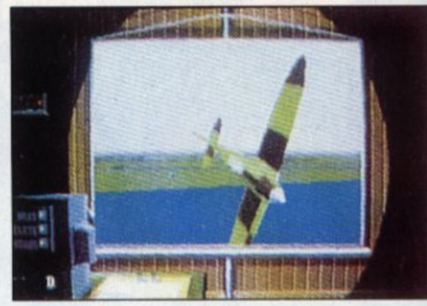
Tous les terrains seront abordés, et, entre autres, les combats auront lieu en pleine ville, mais aussi dans la jungle ou dans le désert. Vos armes sont variées elles aussi, couteau, flingue, mitraillette, fusil d'assaut, lance-roquettes, grenades, bombes à retardement, ne vous inquiétez pas, vous serez équipé. Fireforce, photos sur Amiga, sortie en décembre sur ST et Amiga.

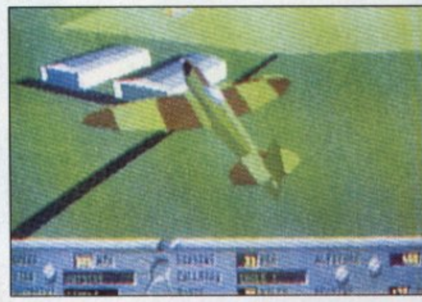


THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
A GRAPHIC ADVENTURE
BY RON GILBERT
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Je n'ai vraiment pas de chance, pensais-je tout en glissant dans la gorge du Singe. Mes rêves de grog et de vaisseaux pirates seraient-ils réduits à cela ?
"Trois petites épreuves et vous serez un Pirate, comme nous !", me dirent-ils. Cela me paru juste.
Si seulement je pouvais saquer les mixtures que ces misérables pirates avalent à longueur de journée, tout serait plus simple !
Comment aurais-je pu imaginer que je rencontrerais une puissante et magnifique femme avec un prétendant jaloux et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort. Et pourquoi ramper à travers cet énorme singe en roche pour y trouver un fantôme qui se déplace à 3 centimètres au dessus du sol et brûle sa barbe tous les matins ?
Extrait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Années de l'Ile du Singe"
Version française ATARI ST AMIGA PC
LUCASFILM GAMES
Une nouvelle forme de dialogue:
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41
DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

news • previews







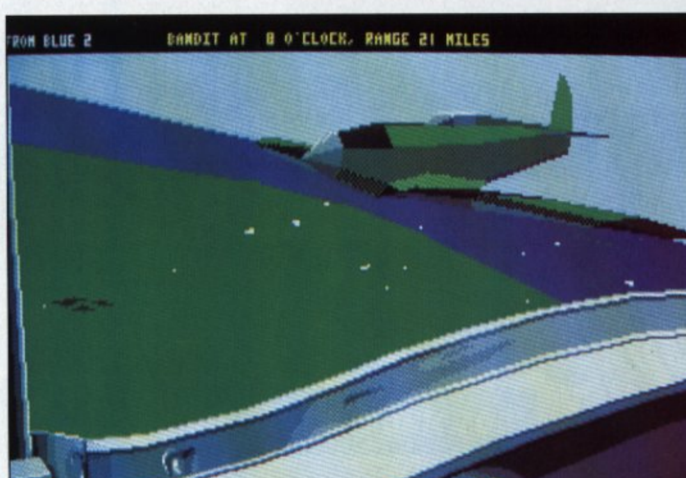
REACH FOR THE SKIES

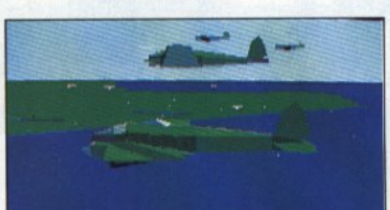
preview sur PC Editeur : MIRRORSOFT



MATIN n. m Période difficile à situer mais de toute façon très perturbante pour un organisme normalement constitué.

KROMALIN n. m. Photograveur particulièrement connu pour son accent alsacien. Voir KROSSMALINE (peu usité).





En toute simplicité, Reach for the Skies, édité par Mirrorsoft, s'annonce comme un jeu génial sur PC simulant la bataille d'Angleterre. La preview que nous avons testé est en effet assez impressionnante: vous pouvez, dans ce jeu, piloter en 3D un Spitfire, un Hurricane, un Junker 87 (un Stuka, quoi), des Messerschmidt Bf109 et 110 ainsi que prendre place dans la tourelle de tir d'un Heinkel 111, d'un Dornier 17 et d'un Junker 88. Bien entendu, le graphisme est superbe, les animations sont rapides, il y a de la musique, des bruitages et des voix, y compris en Adlib, les voix (pas terrible, bon, mais ça cause). Naturellement, chaque engin dispose de son tableau de bord et on peut voir l'appareil sous tous les angles. On en reparlera.

FACE-OFF

★★ ICE HOCKEY ★★

Suite au grand succés Manchester United Europe, Krisalis vous présente "Face Off, Hokey sur glace". Caractéristiques du jeu : Une option de management à quatre joueurs, des remplacements (pour les possesseurs d'un méga sur amiga), le nom du joueur en possession du palet, une action complète sur tout l'écran, possibilité d'abattre l'arbitre, 30 pays différents avec leurs drapeaux et leurs managers, 5 niveaux de difficulté, des ralentis, chargements et sauvegardes, entrainement avant le match, votre propre docteur pour l'équipe, la possibilité de connaitre les forces et faiblesses de chacun de vos joueurs, entrainement de l'équipe avec trois autres disciplines, des voix (sur Atari ST) des tactiques d'équipe (et même la possibilité d'être trés méchant !), de la lutte, des statistiques d'équipe, des marques sur glace (amiga), une option pour l'arcade seulement (basé sur la logique du jeu Manchester United Europe), une option pour le management seulement, ou une option de simulation seulement.










istribué par
BI SOFT
/10 Rue de Valmy
3100 MONTREUIL/BOIS

Disponible sur ST AG

36 15 UBI



KRISALIS SOFTWARE LTD.

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290

distribué dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Les meilleurs jeux sur consoles et micros



MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : 1290 F !

GameGear
+ 1 jeu 990Frs





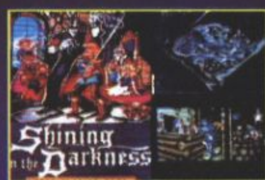
GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F



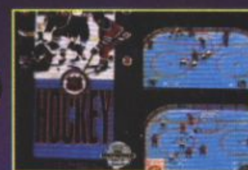
Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 :
1 jeu + 2 manettes
+ adaptateur 5 joueurs : 1290 F



Streets of rage
399 F



Shinning in the darkness 449 F



EA Hockey
480 F



Road rash
429 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	395 F
Shinning / darkness (US)	449 F
Phantasy star III	599 F
John Madden Football	459 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	495 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	395 F
Starflight	599 F
BlockOut	425 F
Donald Duck	NC

Autres titres : appelez nous !

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
CD Rayxamber	395 F
Final Soldier	395 F
R-Type II	395 F
Formation Soccer	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
CD spriggan	395 F
SGX 1941	395 F
Superstar soldier	395 F

Autres titres : appelez nous !

MASTER SYSTEM

Adapt.Gamegear	195F
MoonWalker	350 F
Populous	350 F
Rastan Saga	299 F
Land / sword	299 F
R-Type	329 F

GAMEBOY

F1 Race	245
Nemesis II	275
Dragon's Lair	275
Castlevania II	275
Chess	245

Liste sur demande

NES

Liste sur demande

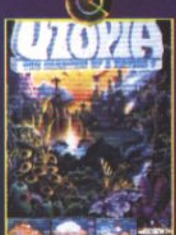
LYNX

+ 1 jeu	790 F

Liste sur demande

NEO-GEO

+ Magician Lord	349
Burning fight	149
Alpha mission II	149
Sangoku	149
Ghost Pilot	149



Utopia
ST - Amiga : 239 F



L'évènement micro :
Another World
de Delphine Software
PC - Amiga - ST
Disponible le 15 novembre !

Le visuel de
Dungeon Master
L'intéret d'Ultima



Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
dispo le 8 novembre

Les simulations !
Les jeux de rôles !
L'aventure !
Les wargames !
Les jeux de réflexion !
Les TOP action !
C'est :
PC - Amiga - ST



Croisiere pour un cadavre
ST - AMIGA : 239 Frs

Des NEWS chaque semaine !

A PARTIR DE DECEMBRE
3615
COMPUSTORE



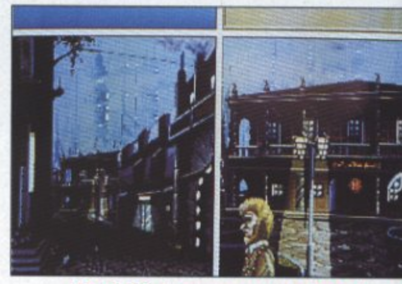
Comme on ne va pas le répéter à chaque image, sachez une fois pour toutes que le graphisme de BAT 2 est véritablement beau comme tout.



CRETIN n. m. Voir PERSONNE À DÉVELOPPEMENT CERVICAL LIMITÉ.

BAT 2

preview sur PC Editeur : UBI SOFT



Dans BAT 2, le temps est géré et c'est très beau car la palette de couleur des décors baisse lorsque la nuit tombe. En revanche, les lumières, elles (néons, feux, etc.), gardent la même intensité, ce qui renforce le réalisme. A ce sujet, les possesseurs de cartes sonores seront à la fête car de nombreuses ambiances se font entendre pendant le jeu. Là aussi, beaucoup de réalisme puisque le niveau baisse lorsqu'on s'éloigne.





Pendant vos balades en ville, vous pourrez jouer à 3 jeux alors que BAT 1 n'en comprenait qu'un. Mon préféré, les dames chinoises (nuits de chine...). Remarquez, le casse-brique est rigolo aussi.



BOB, l'ordinateur, est beaucoup plus puissant que le précédent. Vous pouvez maintenant créer des applications au moyen d'icônes liées entres elles.



Combat de gladiateurs? Oui, puisque la ville de BAT 2 est une sorte de néoclassique décadent, qui mélange la Rome antique et le terrain vague post-nucléaire. En prime, ça bouge et c'est vous qui combattez.



Les fenêtres sont en général animées. Mieux encore, il est maintenant possible de les faire scroller afin de découvrir un élément de décor, un objet ou encore un personnage caché dans l'ombre.

Ce qui est super, c'est que le "2" à l'air approximativement 12432, 06 fois fois plus réussi que le "1". Je parle de BAT 2, prochainement édité par Ubi Soft sur ST et Amiga. La version PC que nous vous présentons sortira probablement un peu après.



BABY JO
le super Héros !
ENFIN SUR VOS ECRANS
in
ATARI ST
Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles
"GOING HOME"
Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.
UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !
UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !
LORICIEL
CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91
Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil
❑ OUI je commande 1 ou .... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
❑ OUI je commande 1 ou ....Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
Nom :
Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
☐ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.


TERMINAT
JUDGMENT
L' HEURE DU JUGEMENT
DERNIER VA BIENTÔT SONNER
ocean
ljn LTD.
LJN is a registered trademark of LJN Ltd. All righ
© 1991 Carolco International N.V. All rights r



OR 2
DAY ™
T2
JUDGMENT DAY
DE SORTIE DU FILM
16 OCTOBRE
TERMINATOR 2:
JUDGMENT DAY
015881
TERMINATOR 2:
JUDGMENT DAY
020194
OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE
TEL: (1) 47663326 FAX: (1) 42279573

EPIC

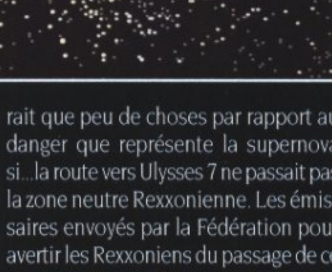
REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

An 6014, notre galaxie s'apprête à vivre ses derniers instants. Maganellic, le soleil orange va bientôt se transformer en supernova, ce qui signifie la destruction de toutes les planètes dans un rayon de 260 années-lumière! A l'échelle humaine, cette catastrophe n'aura lieu que dans 20 ou 30 ans...le temps presse. Les recherches pour un système capable d'accueillir les ressortissants de la Fédération Humaine aboutissent rapidement. Ulysses 7,





dans le système Tajbor, à 560 années-lumières de Maganellic est désigné comme l'endroit idéal pour établir une colonie. Toutes les guerres en cours dans le système sont interrompues, les vaisseaux capables de voyager à travers l'hyper-espace sont réquisitionnés pour la Grande Evacuation. Des milliers de vaisseaux font partis du convoi. Certains transportent du minerai, d'autres sont transformés pour l'agriculture, les loisirs, la fabrication de carburant, etc. Le temps estimé pour atteindre cette terre promise est de 4.25 ans. Des émissaires sont envoyés dans tous les coins de la galaxie afin de donner l'alerte à toutes les races du systèmes. Tous répondent à l'appel sauf le puissant empire Rexxonien. Depuis sa défaite contre la Fédération Humaine, il y 300 ans, l'empire Rexxon a fermé ses frontières. Race guerrière les Rexxoniens ignorent la peur de la mort. Pas étonnant donc, que les humains finissent par découvrir que les Rexxoniens ont passé toutes ces années de silence à développer une formidable armada. Fortement armés, ils se sont mis à envahir les territoires voisins. Au fil de leur conquêtes, ils sont devenus les êtres les plus puissants de la galaxie. Seule l'énorme distance qui les séparent de la Terre a mis, temporairement, les humains à l'abri de toute attaque. Mais le péril Rexxonien ne serait que peu de choses par rapport au danger que représente la supernova si...la route vers Ulysses 7 ne passait pas la zone neutre Rexxonienne. Les émissaires envoyés par la Fédération pour avertir les Rexxoniens du passage de ce

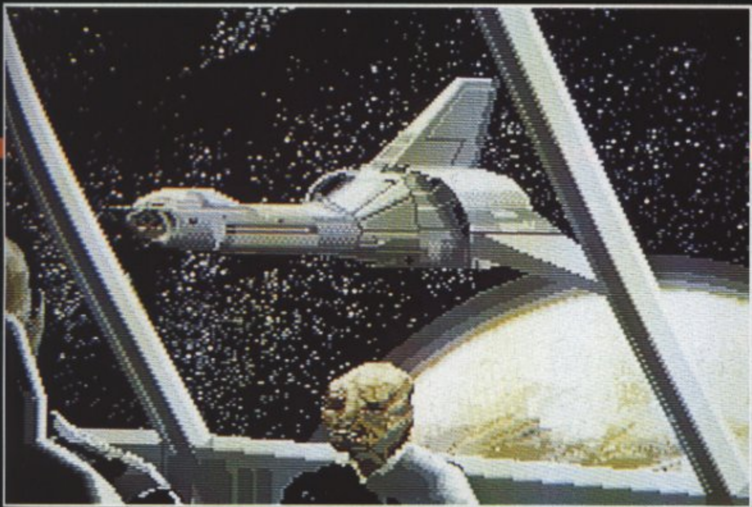


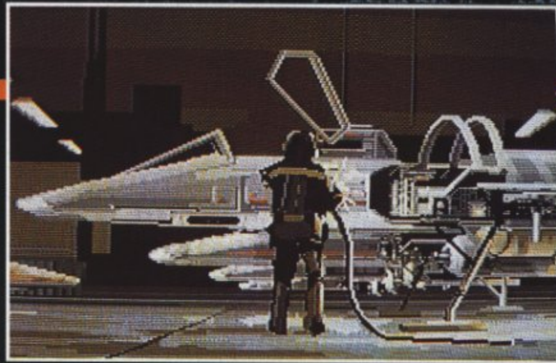


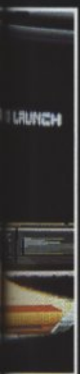


convoi pacifique, sont exécutés! Les chefs Rexxons prétendent que la supernova est un leurre qui cache, en fait, une véritable invasion humaine. Le message est clair: Toute présence de vaisseau humain dans la zone neutre de Rexxon sera considéré comme un acte de guerre. Epic, le premier volet d'une longue saga spatiale est sur le point de commencer. D'un côté vous avez les Rexxoniens qui sont sûrs de leur puissance et trouvent dans cette



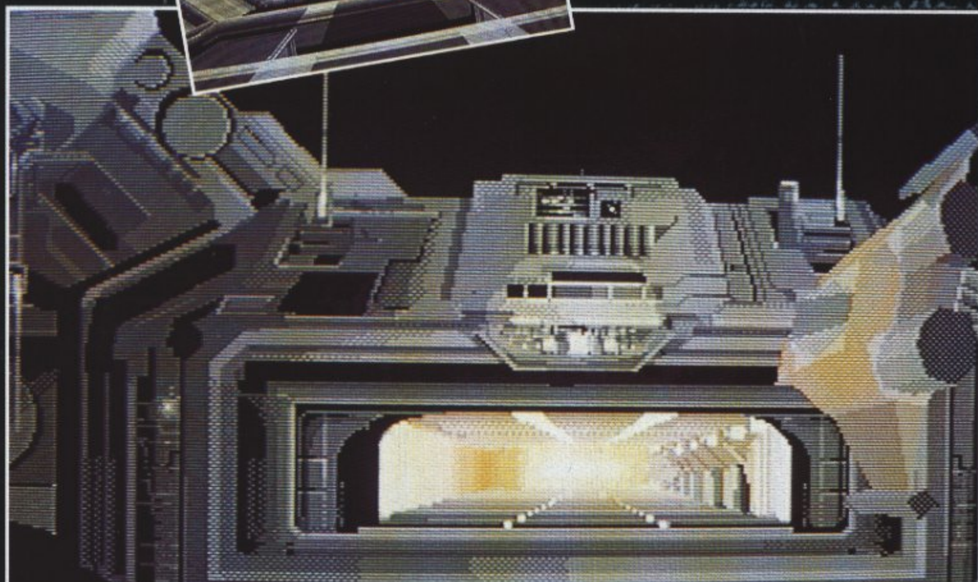




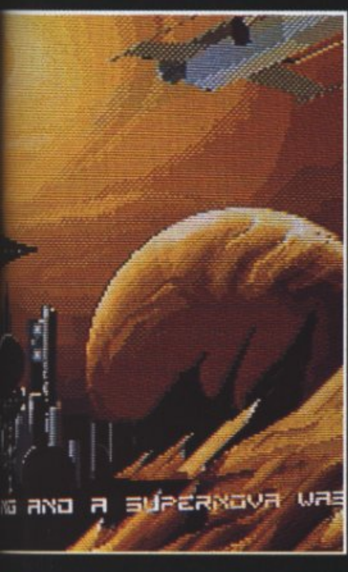


affaire une occasion de venger l'affront vieux de 300 ans. De l'autre, les humains qui connaissent les dangers d'une telle entreprise telle que la traversée de la zone neutre Rexxon. Mais ils n'ont pas le choix et c'est avec la détermination d'un fauve acculé contre un mur qu'ils vont se battre. Leurs armes ne sont pas aussi puissantes que celles des Rexxoniens à moins que...Les archives d'un vieux monastère racontent une étrange histoire. Des moines découvrent, il y a des siècles de cela, un métal d'une grande rareté. Son aspect extérieur se rapproche étonnamment de l'or. Mais l'étude de sa structure moléculaire le désigne comme étant un métal quasiment indestructible! Les moines passent des années à récupérer le minerai de Luther, l'unique matière première contenant ce métal jaune. Ils parviennent à extraire 60 tonnes de ce précieux métal et le cachent dans les murs du vieux monastère. Les responsables la Fédération dépêchent immédiatement des experts afin de vérifier la véracité des archives. Le résultat des recherches arrivent rapidement: Le métal existe! Des ingénieurs se





mettent aussitôt au travail sur un projet: la conception d'un vaisseau de combat construit avec le métal jaune. Les 60 tonnes ne permettent que la fabrication de trois vaisseaux. Est-ce suffisant pour combattre les Rexxoniens? La réponse vous appartient car vous êtes le pilote de ce fabuleux engin qui bénéficie de tous les gadgets hi-tech. Il faut neuf ans pour fabriquer un seul de ses vaisseaux, alors, soignez-le! Epic qui un jeu d'action / aventure en 3D est un des produits les plus ambitieux de Digital Image Design. Le jeu est découpé en une série de missions interdépendantes que vous devez réussir à tout prix pour permettre au convoi de passer. Nous n'avons vu qu'une démo du jeu et elle est impressionnante. Au point qu'on assiège le téléphone de DID pour obtenir une version finale du jeu. Il est annoncé pour janvier 92 sur ST, Amiga et PC (label Ocean).

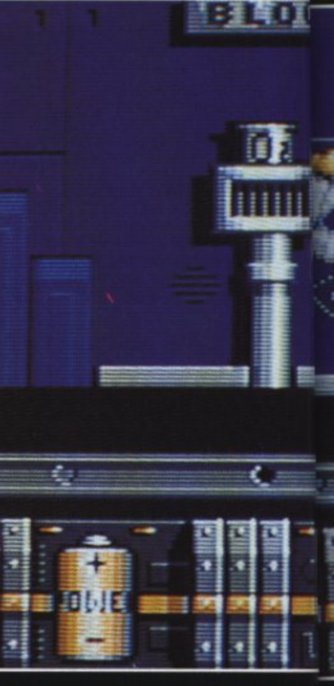


PREVIEW

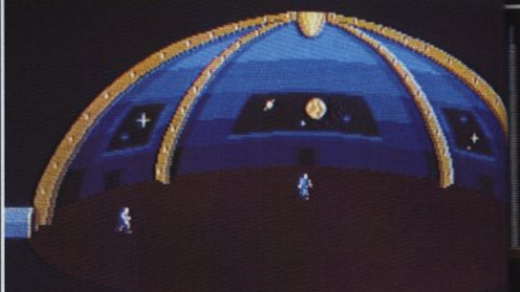
L'AIGLE D'OR

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK





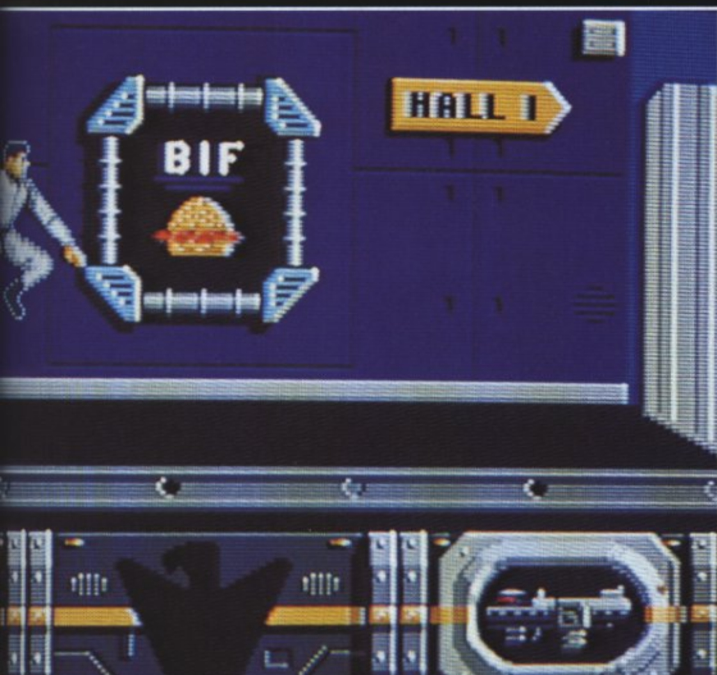
En 1984 sort sur Oric un jeu Loriciel nommé l'Aigle d'Or. Ce jeu d'action/aventure connaît un franc succès au point que, paraît-il, il y a encore de nos jours des nostalgiques de l'Aigle d'Or. En avril 1986 sort la version CPC qui le fait que renforcer le succès du jeu. Eh bien, il est de retour, ce fameux Aigle d'Or! Dans le premier épisode, le joueur devait explorer un château afin de découvrir des objets précieux et doués de pouvoirs magiques. Parmi ces objets, il y avait une statuette d'un aigle en or censé vous apporter la puissance. Dans le deuxième volet, l'Aigle d'Or est toujours une statuette mythique douée de pouvoirs immenses. Elle traverse le temps, provoquant autour d'elle adoration, convoitise et affrontements. L'aventure commence à une époque inconnue de nous puisqu'elle fait partie de notre proche futur. Nahmur, grand prêtre d'une secte, envoie ses disciples à la recherche de la statuette. Après maints efforts et combats coûteux en vie, les disciples reviennent à Nahmur avec l'Aigle d'Or! Retranché dans sa cité avec ses disciples, le grand prêtre tente de contrôler la puissance de la statuette, sans succès. Le geste rageur, Nahmur ordonne alors qu'on morcèle l'aigle d'or et qu'on les dissémine dans toute la cité. Sa soudaine colère n'est pas qu'un simple mouvement d'humeur car son échec lui a brutalement révélé qu'il n'est pas l'Elu. Revient à son esprit comme une lancinante litanie, les mots de la prophétie: "Un Etre venu d'horizons lointains réveillera l'Aigle d'Or et dictera l'avenir". "Personne ne sera donc l'Elu" pense Nahmur et cette statuette morcelée est sa garantie. La prophétie ne se réalisera pas. Le destin de notre héros (vous) est étroitement lié à celui de l'Aigle d'Or. Gardien de la statuette, il est fait prisonnier au moment du vol et devient un esclave de la secte. Un jour, des mutants qui hantent les sous-sols de la cité vous libèrent pour de basses raisons. Vous profitez de cette occasion inespérée pour retrouver l'Aigle d'Or. Chacun des cinq morceaux de la statuette se trouve dans un coffre qui a soigneusement été caché par les disciples de la secte. Une méticuleuse exploration s'impose. Au cours de cette recherche,

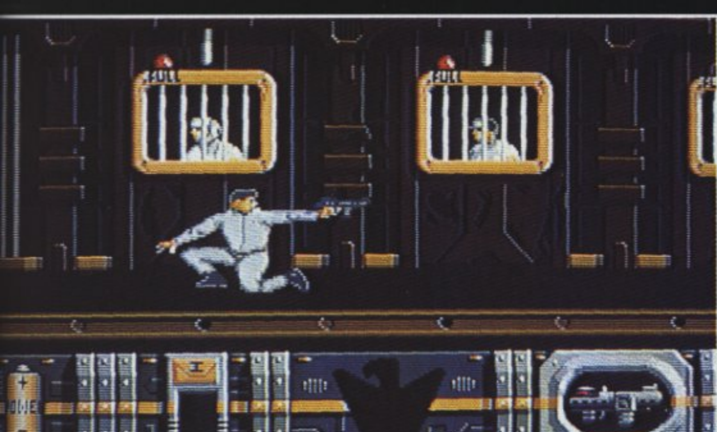


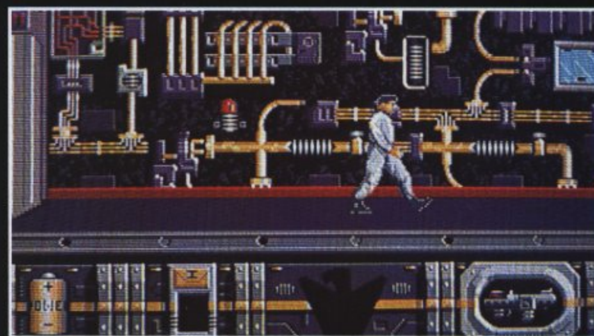
LORICIEL



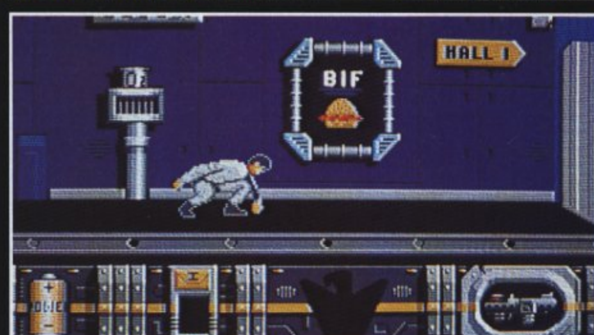
: LE RETOUR

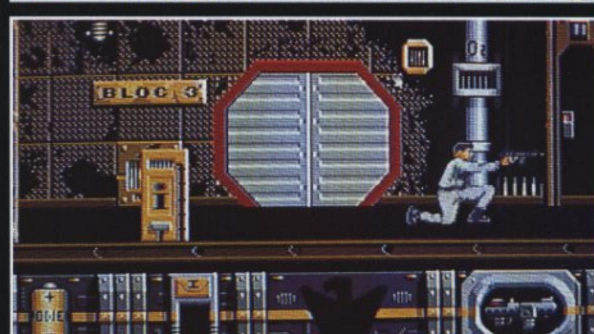














vous découvrirez des coffres vides, d'autres ne s'ouvrent qu'à l'aide d'un code. Bref, vous avez de quoi y passer des heures. Entretemps, vous êtes traqué par les soldats de la cité. Dans les sous-sols, l'ennemi change mais le danger reste tout aussi intense. Le contact des mutants est mortel. D'autres obstacles sont également à surmonter. Vous aurez à éviter des robots, les plaques électrifiées, les stalactiques qui tombent et des explosifs. Votre unique arme: un pistoler-laser mais libre à vous d'en chercher d'autres plus puissantes. Le joueur contrôle directement son personnage qui peut marcher, sauter, ramper, s'agenouiller (pour tirer) et s'accrocher à une barre (par exemple). Voilà voilà, c'est tout ce que je sais sur l'Aigle d'Or: Le Retour. Il faut dire que je n'ai vu qu'une démo très succinte du jeu sur ST: bonne animation, bonne taille des sprites. Bref, ça se présente bien! Sortie prévue sur ST, Amiga, CPC et PC en novembre.

PREVIEW

SHADOWLANDS

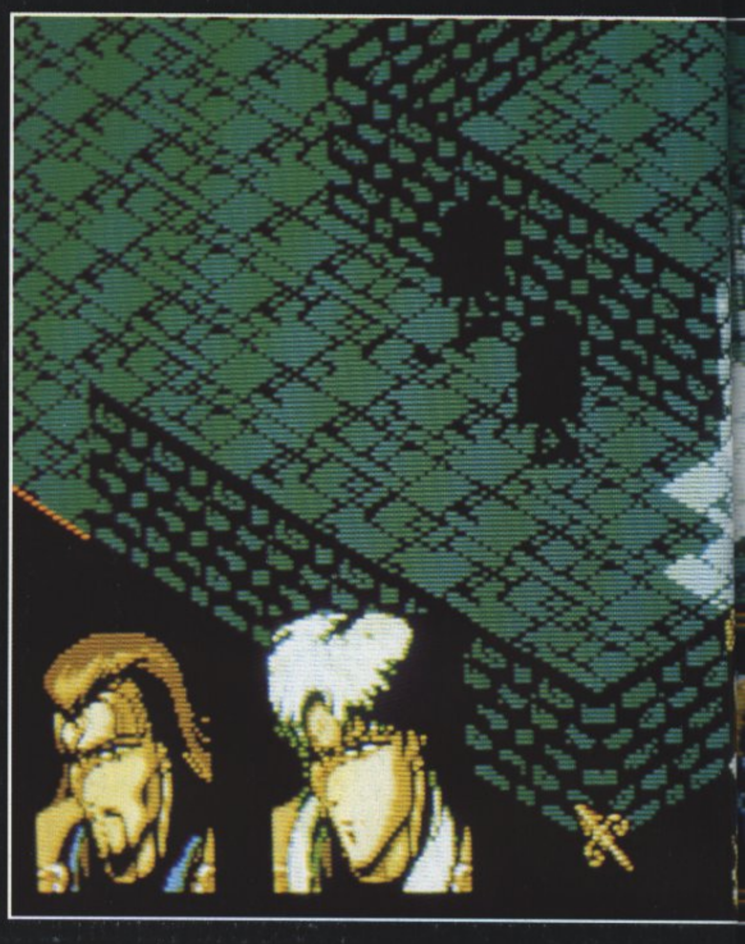


Surtout connu pour ses conversions de coin-ops et ses simulations, Domark fait une première tentative dans le jeu de rôle. Shadowlands, c'est le nom du jeu, se démarque des autres jeux de rôle d'une manière tout à fait surprenante. Commençons par fixer le décor de Shadowlands qui mérite une certaine attention. Le système de jeu est doté d'une vue aérienne en 3D isométrique, à la Cadaver. Or le jeu se déroule la plupart du temps dans des donjons avec tout plein de couloirs et de murs. La vue aérienne vous autorise une vue d'ensemble intéressante du niveau





où se trouve vos personnages. En revanche, le jeu étant en 3D, cela pose un petit problème. Si un de vos personnages passe derrière un mur, vous ne le voyez plus et si il y a un monstre derrière ce mur, il se fait proprement descendre sans que vous puissiez bouger le petit doigt. Les auteurs de Shadowlands ont contourné le problème de la manière suivante: tous les murs qui se trouvent entre vous et vos personnages deviennent invisibles à l'approche de ces derniers. Une fine ligne rouge démarque alors l'endroit où se trouve le mur invisible qui, bien évidemment, réapparaît dès que vos personnages s'éloignent. Les personnages que vous devez créer sont au nombre de quatre et vous disposez d'un ingénieux système de commandes par icônes pour les diriger ensemble ou séparément! Autrement dit, vous pouvez séparer les membres de votre équipe et les faire agir en divers endroits du donjon! Observez bien sur les photos d'écran les quatre icônes représentant chacun des personnages. Quand vous voyez un visage, cela signifie que ce personnage n'est pas visible sur l'écran ou alors il est trop éloigné par rapport au personnage actif. Vous ne pouvez agir sur un personnage qu'à partir du moment où son icône représente la silhouette d'un homme. Dans ce cas, il suffit de cliquer sur l'icône/visage pour faire apparaître la silhouette (l'écran principal se centre automatiquement sur le personnage en question). Les gestes que peuvent exécuter vos hommes sont simples: marcher, se baisser, prendre, déposer, tirer (sur un levier), pousser, lancer, regarder, frapper, tourner une clé, lancer un sort, etc. Cliquez sur la tête (de



DOMARK





la silhouette, pas le personnage lui-même) et sur une pancarte et vous pouvez lire l'inscription. Cliquez sur sa jambe droite, puis à un endroit (pas trop éloigné) du donjon et le personnage s'y dirige. Un cliquage sur son bras, puis sur une épée ordonnera à votre personnage de prendre l'arme. Dernier exemple, un clic sur la jambe gauche du personnage et le reste de l'équipe le rejoint. Une fois regroupé, un deuxième clic sur la jambe gauche, d'un personnage (au choix), puis sur un endroit du donjon et tout votre petit monde s'y dirige! La lumière joue un rôle important dans Shadowlands. Sachez qu'il fait tout noir dans un donjon et veillez à ce que chaque personnage ou chaque groupe de personnage possède sa torche. Vous pouvez ainsi voir la disposition de chaque salle et les pièges ou puzzles qui s'y trouvent. Par contre, la lumière attire les monstres ou, tout au moins, les aident à déceler votre présence. Les monstres attaquent dès qu'ils vous voient. Dans Shadowlands, vous pouvez ordonner à deux personnages d'attaquer les monstres pendant que les



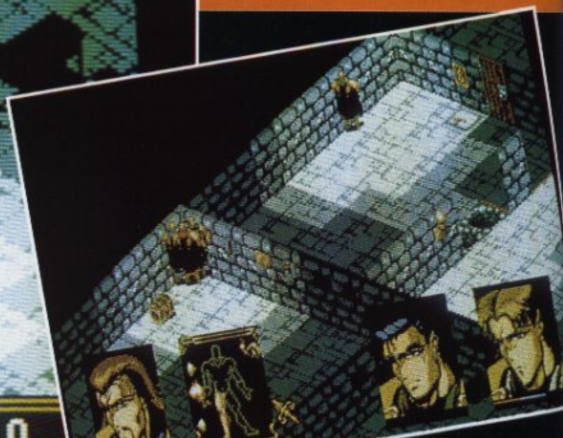




PREVIEW

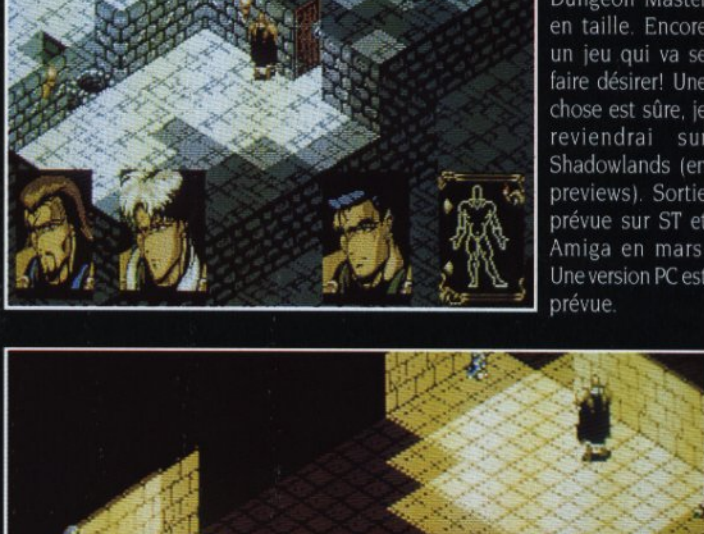
news • previews





deux autres vident un coffre, par exemple. Les combats se font à l'arme blanche ou par la magie. Chaque type de sort correspond à un scroll chargé d'une quantité d'énergie donnée. Cette énergie épuisée vous devez recharger le scroll afin de pouvoir relancer des sorts! Or, dans Shadowlands, chaque objet possède une dose d'énergie (une torche, une pomme, n'importe quoi ou presque). Vous pouvez pomper cette énergie et recharger vos scrolls! Et selon le niveau de votre personnage cette énergie se décuple. Exemple, un personnage de niveau 1 qui pompe de sa torche un point d'énergie ne pourra même pas lancer un sort de lumière. Par contre, un mage de niveau 15 pourra lancer une vingtaine de fireballs à partir d'un point d'énergie! Les pièges et les puzzles du jeu sont conçus de façon que votre équipe ne s'en sortira qu'en utilisant la possibilité de se séparer. Je n'en dis pas plus sur ce sujet car il me faudra encore plusieurs pages pour tout vous décrire. J'ai pu jouer à Shadowlands sur ST et j'ai apprécié l'ingéniosité des pièges qui exploitent admirablement les innovations du jeu. Je sais peu de choses sur le scénario: Shadowlands sera un gigantesque jeu de rôle comportant un donjon, une pyramide égyptienne et une ville et ses extérieurs. Chaque donjon est aussi grand que Dungeon Master en taille. Encore un jeu qui va se faire désirer! Une chose est sûre, je reviendrai sur Shadowlands (en previews). Sortie prévue sur ST et Amiga en mars. Une version PC est prévue.





FLAG

Derek de la Fuente a rencontré Ian Harling, l'auteur de Flag, le futur jeu de stratégie/action qui sort sous le label Gremlin. Le volubile Ian ne s'est pas fait prier pour nous parler de son jeu.

REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE



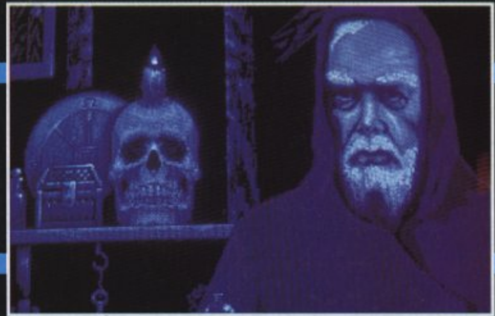
Joy: Est-ce que le scénario...

I.H.: A vrai dire, nous avons changé le scénario plusieurs fois. Pour l'instant, le joueur campe le rôle d'un mage maléfique qui défie régulièrement un autre mage de la même trempe. Les deux sorciers livrent régulièrement un combat. Le vainqueur aura le privilège de pouvoir piller et asservir les paysans qui vivent dans la région pendant cinq ans. Donc, tous les cinq ans, c'est le Flag. Chaque joueur doit choisir un village qui est censé le représenter pendant ce combat. En début de partie, il place son drapeau où bon lui semble pourvu qu'il soit sur son territoire. Les villageois se mettent à vos ordres et sont placés sous le commandement du chef du village. Avant de désigner un village pour le grand combat, sachez que chaque chef de village utilise sa propre stratégie d'attaque et de défense. Néanmoins, vos ordres sont prioritaires et seront exécutés à la lettre. L'objectif est incroyablement simple. Dès qu'un vos hommes touche le drapeau ennemi, c'est terminé. Le vil mage que vous êtes peut donner quelques sérieux coups de pouce à ses hommes. Par exemple, certains sorts peuvent leur donner plus de force ou plus de vitesse. D'autres sorts peuvent aider à clairsemer les rangs ennemis. Vous pouvez également protéger votre drapeau en construisant des murs autour de lui. Seuls des béliers pourraient alors détruire cette protection. Un autre endroit du village qu'il faut protéger à tout prix: la taverne, où vos hommes peuvent se restaurer. Sans taverne, vos hommes perdent rapidement leurs forces. Méfiez-vous des espions et des saboteurs envoyés par l'adversaire et plus particulièrement un ninja qui place des bombes un peu











partout dans le village! Naturellement toutes les actions précitées sont exécutables par les deux camps.



Joy: Et...

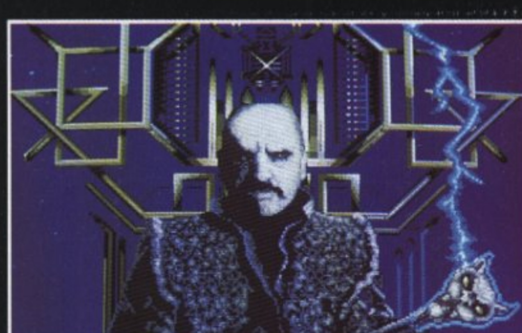
I.H.: Evidemment, et ce n'est pas nouveau, le nerf de la guerre est l'argent. L'or vous permet d'acheter des armes, des sorts magiques et du matériel. Il y a 40 niveaux dans Flag ayant chacun des décors différents et des armes appropriées au terrain d'action. Voilà en gros ce qu'est Flag. Pour l'instant on s'attache à donner au jeu une "intelligence artificielle" qui permet aux personnages du jeu d'être relativement autonomes et surtout être capables de prendre certaines initiatives. Ensuite, on tient à ce que le jeu soit d'une simplicité désarmante dans son maniement. Pas de gros manuel à se farcir, on met la disquette et on joue dans les minutes qui suivent. Que puis-je dire d'autre? Ah oui, si tout se passe bien Flag sortira sur Amiga, ST et PC (VGA) début 92.

Joy: Bon, ben... merci!



PREVIEW







TWILIGHT 2000

REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE





L'éditeur américain Paragon, s'apprête à commercialiser un jeu de rôle nommé Twilight 2000. L'aventure a pour cadre une Terre qui a subit la troisième guerre mondiale. La particularité de ce jeu: Il combine les éléments d'un jeu de rôle et à celui d'un jeu d'action. Première phase: création d'un groupe de huit personnages avec la traditionnelle détermination des attributs et des aptitudes. En outre, des séances d'entrainements permettent à vos personnages de se spécialiser dans certaines disciplines (la médecine par exemple).



L'objectif du jeu: devenir le maître d'une Pologne dévastée par la famine, l'épidémie et la corruption en battant le Baron Zarny. Curieusement, la partie se termine si le leader de votre groupe meurt ce qui est rare dans un jeu de rôle. Un total de 52 missions vous sont proposés au fur et à mesure du déroulement de la partie. Au début, l'acquisition de nouveaux territoires est une priorité, ensuite, c'est la guerre! Le monde de Twilight connait l'alternance du jour et de la nuit et vos aventuriers doivent manger et dormir. Les combats sont gérables (au choix) par l'ordinateur (mode rapide) ou par vous-même. Les phases d'explorations permettent de mieux armer (grâce à la récupération ou l'achat d'armes) et de vous procurer des véhicules tels que des jeeps ou des tanks. Sortie prévue sur PC en novembre/décembre sous le label Empire.

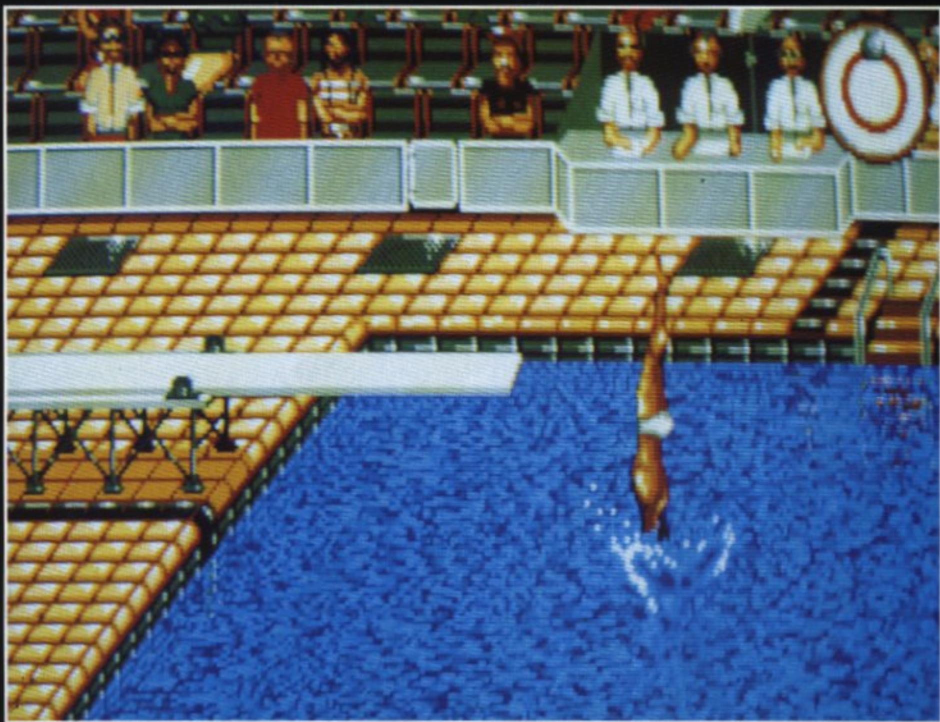


EMPIRE

PRE VIEW

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Cette simulation sportive comporte six disciplines à savoir: la natation, l'équitation, le cyclisme, le diving, le tir et le marathon. L'ensemble de ses disciplines regroupe 21 épreuves. Par exemple, la natation comprend le 100 mètres nage libre, 100m brasse, 100m papillon, et le 400m quatre nages. Le joueur contrôle les mouvements du nageur, sa respiration ainsi que les virages. Le cyclisme vous propose le 1000 et 2000 mètres. Ici, vous devez maîtriser, l'équilibre, le pilotage et la vitesse de votre bécane. En saut d'obstacles (équitation), quatre parcours sont à tenter avec un sans fautes, si vous êtes un crack. En diving, vous exécutez des plongeons avec des figures imposées. Le tir, lui, se fait au pistolet et au fusil. Quant au marathon, nous possédons peu de renseignements sur la manière dont se déroule cette épreuve...sur micro. Sortie prévue en décembre sur ST, Amiga et PC.







PREVIEW

DAEMONSGATE



REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE



Ce produit Imagitec/Gremlin est le premier volet d'une série de jeux de rôle. Vous jouez le rôle de Gustavus, capitaine des gardes de Tormis, la cité assiégée. Une armée de démons espère bien faire capituler la ville de cette manière. Vous devez recruter un groupe d'aventuriers qui ne redoute pas la mort. D'ailleurs vous ne trouverez des volontaires que dans d'infâmes endroits tels que les prisons ou les cloaques de la ville. Avec votre équipe vous devez quitter Tormis par les égouts et vous infiltrer à travers les lignes ennemies. Une fois hors de la zone dangereuse vous avez pour mission de trouver l'endroit d'où viennent ces démons et le moyen de les neutraliser. Daemonsgate sera paraît-il un gigantesque jeu de rôle doté de mutliples trouvailles intéressantes. Le programme gère les actions de plusieurs milliers de personnages et dispose d'une "intelligence artificielle" utilisée surtout pour la gestion des séquences de combats. Comme tous les bons jeux de rôle, les éléments principaux de Daemonsgate sont l'exploration des contrées, les villes, les combats, les dialogues et la magie. Vous contrôlez un groupe de huit aventuriers ayant chacun leurs propres attributs et aptitudes. Quelques chiffres pour vous donner une idée de la taille du jeu: les contrées représentent 3000 écrans, les villes 10000 écrans et il y a plus de 5000 personnages dans le jeu. Sortie prévue en décembre sur Amiga, ST et PC.

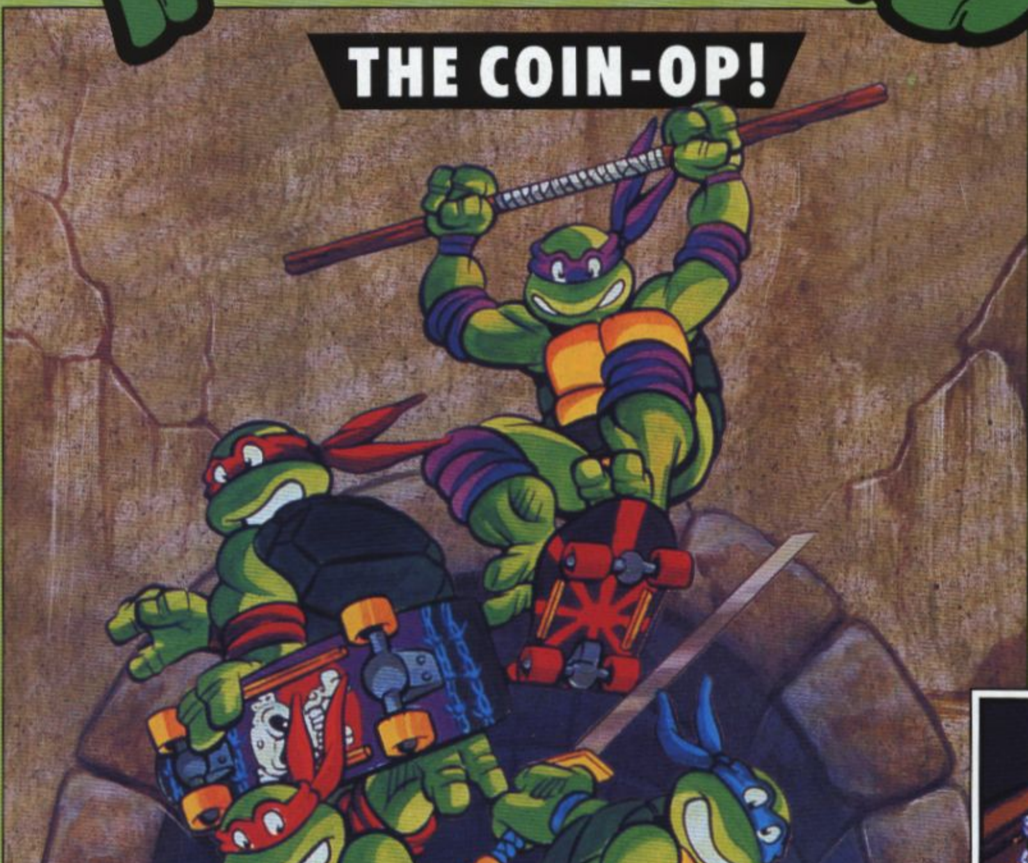
PACIFIC ISLANDS



Les programmeurs d'Empire ont failli appeler ce logiciel Team Yankee 2! Mais le titre de Pacific Islands lui va beaucoup mieux étant donné qu'il ne s'agit pas d'une suite de Team Yankee 1 mais plutôt d'un remake très amélioré incluant plusieurs nouvelles options. La conquête de six îles constitue l'objectif primaire de cette simulation de tank. Chaque île comporte, entre 5 et 9 zones de guerre. Contrairement à Team Yankee où le joueur devait progresser de zone en zone, il peut maintenant choisir une mission et le lieu de combat. L'aspect stratégique et tactique a été renforcer dans Pacific Islands. La clé du succès passe par des attaques des moyens de communications de l'ennemi. Ce dernier ne peut, ainsi, déterminer votre position exacte. La vitesse de déplacements et d'attaques et également facteur déterminant car plus le temps passe, plus l'ennemi devient puissant. Une contrainte, toutefois, une fois que le joueur a choisi sa zone et sa mission, il ne peut progresser qu'en attaquant les zones adjacentes. L'argent est le nerf de la guerre. Vous avez constamment besoin de réparer votre matériel, d'acheter des tanks et de l'équipement. Votre maigre capital initial ne suffit, évidemment pas, mais l'argent octroyé pour toute mission réussie est un excellent moyen de se renflouer. Interdiction de détruire, les bâtiment civiles, les arbres, les panneaux, bref, tout ce qui fait pas partie de la zone de guerre. Etant donné la variété des terrains sur lesquelles vous vous battez (prairies, sol rocailleux, etc.), il est fortement recommandé de posséder plusieurs types de tanks utilisable en fonction de la nature du terrain. Jeu de stratégie très réaliste Pacific Islands tient compte du moral de soldats, des temps de déplacements et de réparations des blindés, de l'alternance jour/nuit etc. Un jeu très prometteur sur le papier et qui nous rend bien curieux. Sortie prévue sur Amiga, ST et PC.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

COWABUNGA !
Salut ! c'est RAPHAEL
Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA.
Quand tu verras ce sticker sur une boite du jeu micro TORTUES 2,
mon PIN'S sera à l'intérieur !





**COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS
SONT DE RETOUR !**

Venez combattre le méchant Shredder et son équipe pour sauver April et Splinter. Contrôlez votre tortue préférée dans cette superbe conversion du jeu d'arcade KONAMI

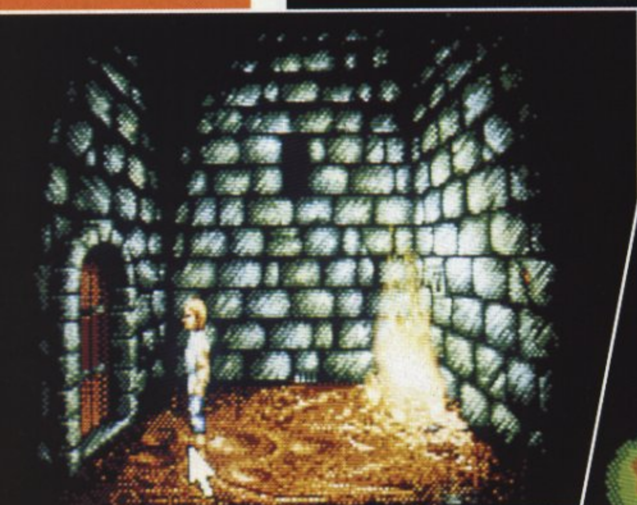


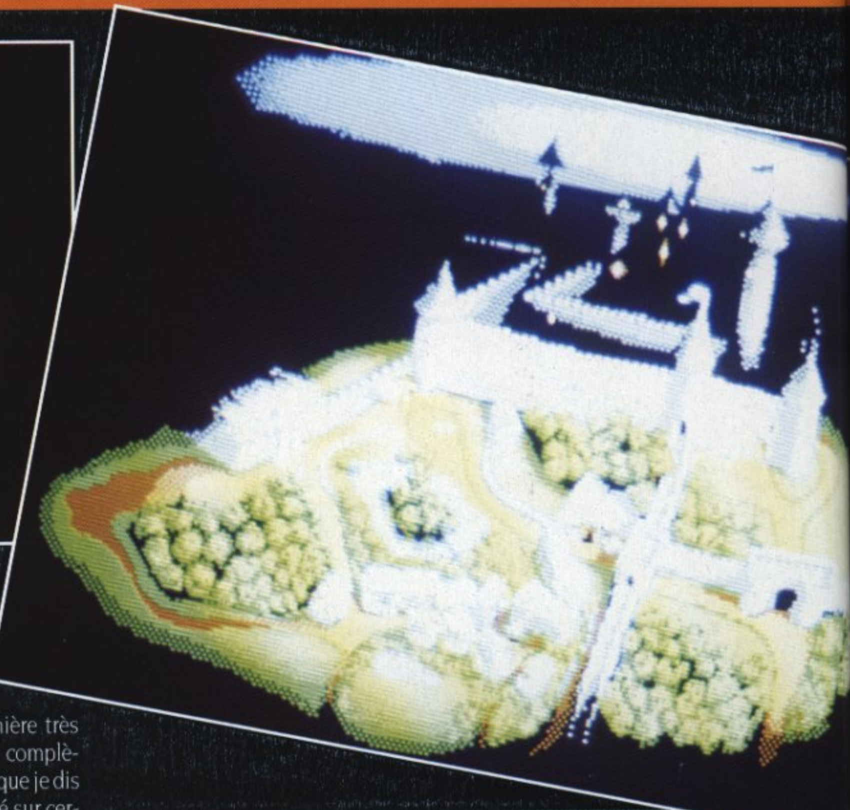




disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

LURE OF THE





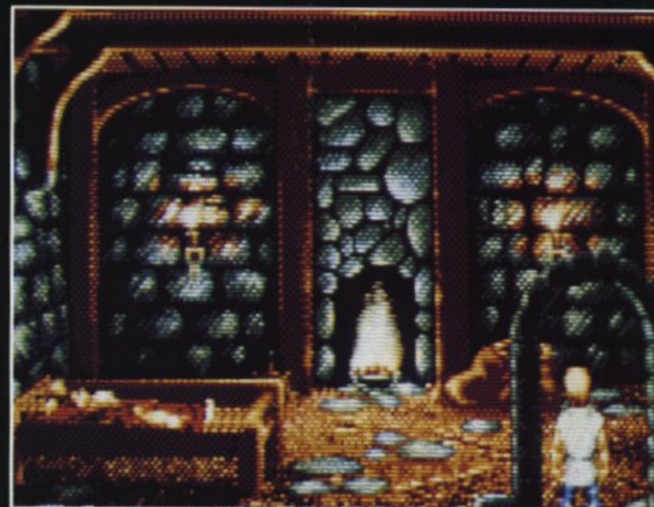
Imaginez un jeu d'aventure où prime le réalisme et où les événements se déroulent de manière très logique. Ca a l'air complètement bateau ce que je dis mais n'avez vous jamais tiqué sur certains aspects que l'on rencontre habituellement dans les jeux d'aventures? Un exemple tout récent: Dans Police Quest 3, se trouve au troisième étage de la station de police, un technicien. Ce type ne décolle jamais de son siège quelque soit l'heure du jour! Chaque qu'on s'y rend (au troisième étage), il est là et il ne fera rien d'autre tant que vous n'aurez pas accompli la bonne interaction dans laquelle il est impliqué. C'est évidemment aberrant. Le plus drôle c'est que nous sommes tellement habitués à ce type de situation qu'on y fait même plus attention. Dans Lure of the Temptress (LOT), chaque personnage vit sa propre vie. Si par curiosité, vous suivez un des personnages du jeu, vous constaterez qu'il va au boulot, sort pour boire un coup ou faire des achats et rentre chez lui le soir! Autre cas typique dans un jeu d'aventure



TEMPTRESS

PREVIEW

classique, vous êtes dans un chambre comportant deux sorties. Un garde déambule dans une pièce à votre gauche. Afin de l'éviter vous décidez de prendre la direction opposée. Allez, Banzai! On fonce vers la pièce située à droite et.. Tudieu! vous tombez nez-à-nez sur le méchant garde et ce, dans la seconde qui suit votre action! Par où est-il passé? Mystère et boules de gomme! Selon les programmeurs de LOT ce cas n'existe pas dans leur jeu car il tient compte du temps que prend un personnage pour se déplacer et surtout du chemin qu'il logiquement emprunter pour arriver à un endroit donné. Impressionnant! Mieux encore, si un personnage vous prend en sympathie et vous suit, vous pouvez réellement communiquer avec lui. Un exemple bidon, vous pouvez lui demander d'aller chez le boulanger, d'acheter un pain, de se rendre chez votre concierge pour prendre le courrier et de venir, ensuite, vous rejoindre au château! Même si les actes que je viens de vous décrire n'ont aucun rapport avec l'aventure, ils seront exécutés par votre ami dans la mesure des ses capacités. Bref, le héros évolue dans un monde bien vivant où les événements se déroulent indépendamment de la présence du héros et même des interactions du joueur. En fait, vous déclenchez pas les événements, vous ne faites que les modifier. Entièrement gérable à la souris, le système de commandes autorise des interactions beaucoup plus précises et sophistiquées que dans Croisière pour un Cadavre, par exemple. Ca vous en bouche un coin tout ça, hein! Et pourtant je ne fais que survoler le sujet because ce n'est qu'une preview et la préversion ST que je possède est tellement bridée que je préfère attendre une version plus avancée. Je terminerai donc par le scénario, classique mais efficace du prince renversé par un seigneur peut scrupuleux, Skorl. Vous êtes ce fameux prince qui se déguise en paysan inoffensif et tente de reprendre son bien. Produit par Revolution software, Lure of the Temptress va tenter de damer le pion aux grands du jeux d'aventures que sont Sierra, Lucas et Delphine. Les débuts sont prometteurs en tous cas. Sortie prévue en 92 sur ST, Amiga et PC.



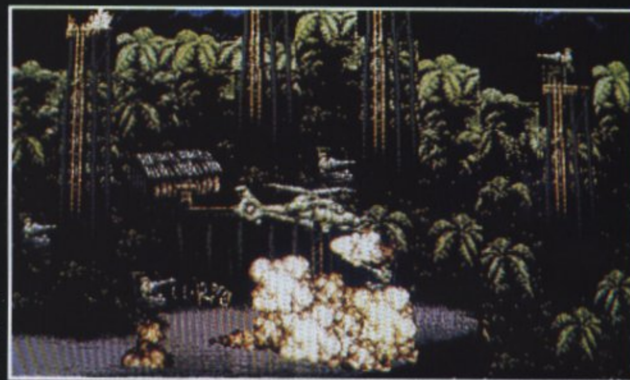




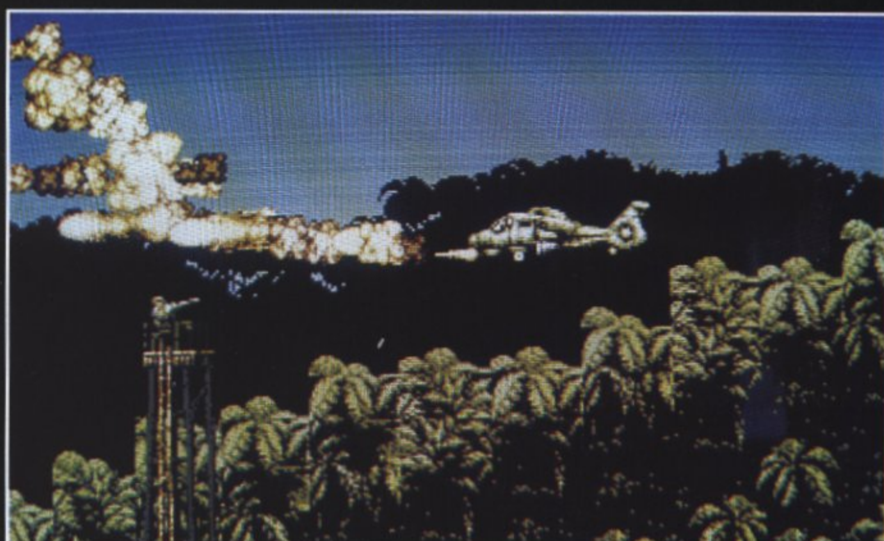


APOCALYPSE



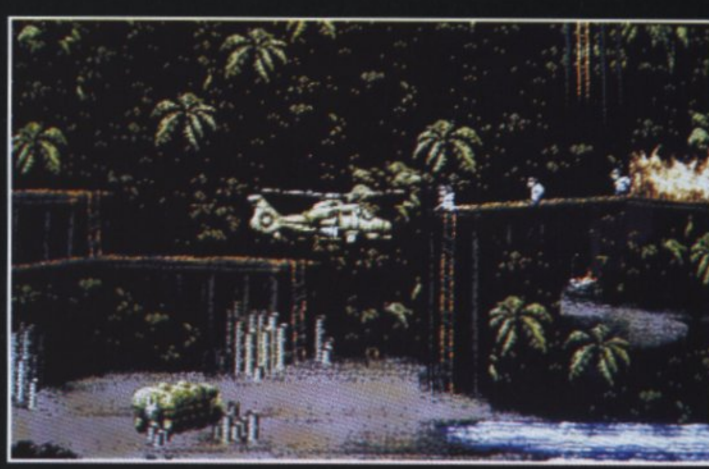


Décor exotique, qui suggère la chaleur étouffante de l'Asie du sud-est, pour un jeu d'action dont le titre évoque le Viet-nâm depuis le triomphe du film de Francis Ford Coppola. Apocalypse n'est rien d'autre qu'un remake, une copie de Choplifter de Broderbund. Le principe: vous contrôlez un hélicoptère de combat et de transport, chargé d'attaquer les postes avancés ennemis, de libérer les prisonniers et les ramener en lieu sûr. Il n'y avait pas grand chose dans la préversion (Amiga), volontairement bridée d'ailleurs. On y voit quelques soldats armés de mitrailleuses ou de lance-roquettes qui vous canardent copieusement. Vous pouvez tirer à la mitrailleuse ou au lance-flammes sur les soldats ou les bâtisses. Ces denières prennent feu et libèrent des prisonniers que vous devez récupérer. La version finale possèdera des vagues d'ennemis armés différement. Les points forts les plus frappants d'Apocalypse sont l'animation, les graphismes et ce fameux décor tellement gigantesque qu'il a fallu doter le jeu d'un scrolling multi-directionnel. Autrement dit, le jeu devrait normalement être uniquement doté d'un scrolling horizontal. Mais le fait que le décor ait une certaine profondeur, il fait trois écrans en hauteur, explique le scrolling vertical (c'est rare dans ce type de jeu).





MIRRORSOFT







CISCO HEAT

Nous avons pu voir une préversion ST de cette adaptation du coin-op de Jaleco. Ceux qui aiment Out Run ou Big Run vont peut-être adopter cette course de voitures de police à travers les rues de San Francisco, d'où son nom. Classique, on vous ressert tous les ingrédients de la course en pleine ville. Vous devez éviter les camions et autres véhicules qui circulent paisiblement. La partie est rude car vos adversaires se faufilent admirablement bien entre les voitures "civiles". En outre, le parcours n'est pas des plus simples. Les rues de Frisco sont connues pour leurs côtes et leurs pentes vertigineuses. Certains tournants sont pratiquement à 90° alors gare à la sortie de route! Tête-à-queue, tonneaux, dérapages sont les conséquences de la moindre erreur de pilotage et vous font perdre de précieuses secondes (le temps est limité). Une musique méchamment "house" ponctue les crissages de pneus et les chocs métalliques. Sortie prévue en novembre sur ST, Amiga, CPC, C64 et Spectrum (label Image Works).





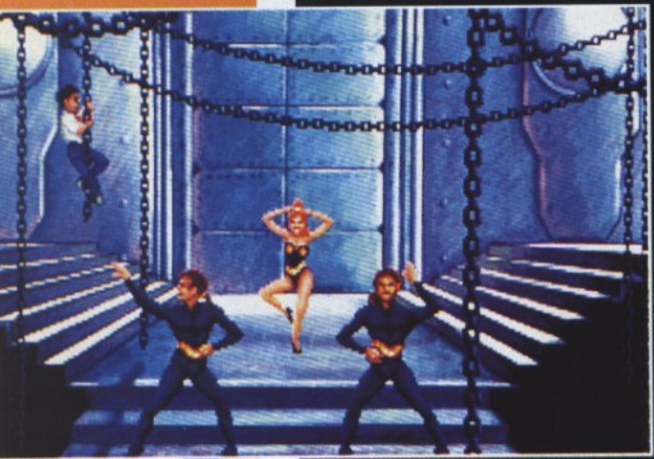


PRE VIEW

LES MANLEY 2 :
LOST IN L.A.

Déjà présenté en news (voir Joystick n° 20), Les Manley 2: Lost in L.A. revient faire un petit tour dans nos colonnes. La petite démo qu'Accolade nous a envoyé est fort alléchante. Mais c'est qu'ils deviennent polissons ses puritains d'américains! Du sexe, juste ce qu'il faut, un kidnapping, une enquête...torride à la leisure suit larry, voilà qui va plaire à certains...qui l'aiment chaud! Cette aventure à la Sierra ou à la Lucasfilms sort cet automne sur PC.

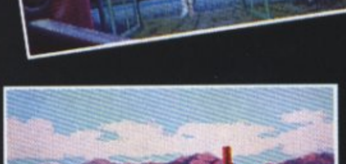


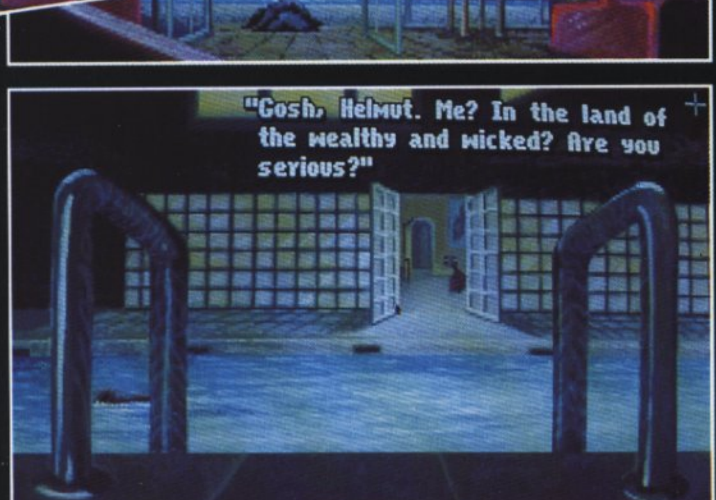


NOMBRES PREMIERS loc. adv. "1", "3", etc.





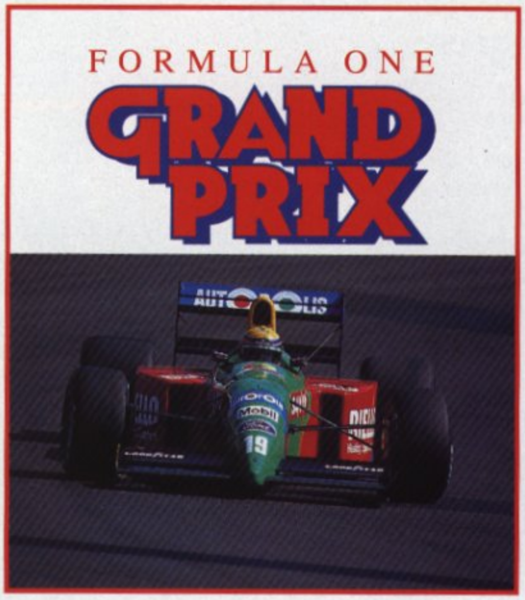




PREVIEW

ACCOLADE

Formula One Grand Prix









Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment. Etudiez le circuit lors de l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des performances record, puis démarrez en trombe en semant vos adversaires. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.
- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

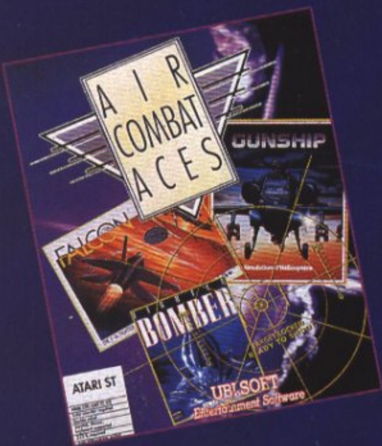
Ecrans Amiga. Les écrans réels peuvent varier.

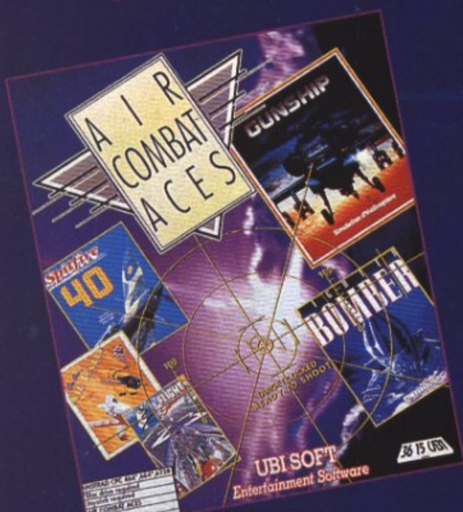


Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.





ACA, L'AS DES COMPILS
ST AG PC CPC

FALCON © Mirrorsoft.



Simulation de vol (avion de chasse F-16). "2eme simulateur de vol 1989" vote des lecteurs et journalistes de GEN4.

FIGHTER BOMBER © Activision.



Simulation de vol sur bombardier. "La jouabilité est fantastique et si vous ne devez possèder qu'un seul simulateur de vol, c'est sans aucun doute celui-là que vous choisirez."Joystick

GUNSHIP © Microprose.



Simulation de vol sur hélicoptère. "Un des plus fabuleux duos ludiques qui soient" Jeux et Stratégie.

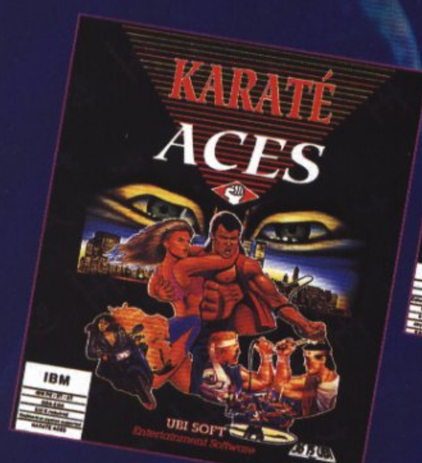
En plus sur la version Amstrad

SPITFIRE 40 © Alternative

GEE BEE AIR RALLY © Alternative

FLIGHT SIMULATOR © Alternative

KARATE ACES, LA COMPIL QUI CARTONNE
ST AG PC CPC





LAST NINJA 2 © System 3.



Les dieux envoient le Dernier Ninja prendre une revanche sur l'infâme Shogun Kunitoki.

DOUBLE DRAGON © Virgin.



"Après son passage, rien ne fut pareil, il s'appelait Double Dragon." Tilt.

DOUBLE DRAGON 2 © Virgin.



Le retour des Jumeaux et des Blacks Warriors. Armes multiples et combats dans les bas-fonds.

SABOTEUR 2 © Microprose.

SABOTEUR 2 remplace ORIENTAL GAMES en version PC.

Disquette top-secret, évasion en delta-plane, combats contre des pumas, une grande arcade.

ORIENTAL GAMES © Microprose.

Le top niveaux des arts martiaux!

UBI SOFT

Entertainment Software

8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil sous bois

3615 UBI



LES COSTOS, LA COMPILATION DES PETITS HEROS MUSCLES ET RIGOLOS ST AG CPC.

RICK DANGEROUS 2 © Core © Microprose.



"Ce deuxième volet possède tout ce que l'on peut attendre d'un jeu de tableaux et demande autant de réflexion que de réflexes. Un MUST!" GEN4.

FLIMBO'S QUEST © System 3



"Superbement réalisé, particulièrement mignon, disposant de tous les ingrédients pour faire un hit."GEN4.

TWIN WORLD © UBI SOFT.



"Un très bon jeu de tableaux, le graphisme est fantastique."GEN4

THE MUNSTERS © Alternative.
Une histoire à vous glacer le sang, frissons garantis!

Avec en plus dans la version Amstrad

ANDY CAPP © Alternative.
Andy a des dettes. Trouver de l'argent va lui demander toutes les astuces, toutes les ruses et toutes le combines.

POPEYE 2 © Alternative.
Combien de coeurs, de clés et de boites d'épinards faudra-t-il à Popeye pour séduire Olive?

MAITRE DU CIEL ET DES MERS c'est AIR/SEA SUPREMACY ST AG PC CPC

SILENT SERVICE © Microprose.



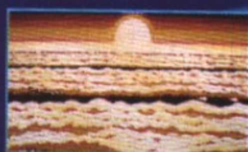
Simulation de sous marin. "Richesse et maniabilité" "c'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs."Tilt.

GUNSHIP © Microprose
Simulation d'hélicoptère. "Je vous garantis des missions ludiques à 100%." Tilt.

CARRIER COMMAND © Rainbird



Simulation de combat stratégie. "complexité et réalisme " Tilt.



P47 © Microprose.
En pleine 2nde guerre mondiale, aux commandes de l'avion le plus populaire de la US AIR FORCE

F15 STRIKE EAGLE ©Microprose.
F15 est remplacé par WINGS sur Amiga.
Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

WINGS © Cinemaware.
Revivez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de la 1ère guerre mondiale.



UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-bois
3615 UBI

BATTANTS 2, POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE. ST AG PC CPC





RICK DANGEROUS 2
© Core © Microprose. " Tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux, mais vraiment tout!" GEN4

DOUBLE DRAGON 2 © Virgin
Billy et Jimmy dans de nouvelles aventures musclées.



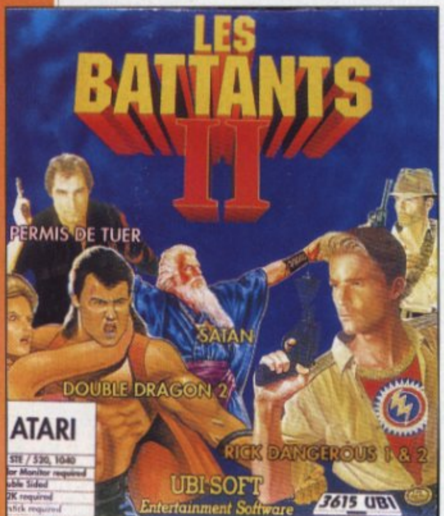
SATAN © Misoftsa Dinamic.
"Un excellent produit qui satisfera à la fois les dingues du bouton et les timbrés de recherche satanique." Joystick

PERMIS DE TUER © Domark
Une excellente adaptation des exploits de l'agent 007.

AMC © Misoftsa Dinamic.
Exceptionnel! Gratuit dans la version Amstrad!
Poursuivez des hordes de criminels galactiques.

RICK DANGEROUS 1
© Core © Microprose.
"De l'humour et un bon équilibre entre la surprise, l'adresse et un sentiment de frustration. " Atari Mag.

COMPILE OU FACE VI: DES COMPILES



UBI SOFT "BATTANTS 2"

A l'âge de 5 ans, mes parents m'ont abandonné dans un grand magasin, au rayon charcuterie. Je me suis nourri de longues années en mangeant des rillettes, et en suçant des saucisses de Frankfort. Plus tard, **Rick Dangerous** est arrivé, et il m'a emmené voir ses amis, au rayon apéritifs. Il y avait là de sacré rigolos: **Double Dragon II, Satan, Permis de Tuer,** et même **Rick Dangerous II**. Tout ça, c'était sur ST, Amiga et PC. Pour CPC, il y avait tout ce beau monde, mais avec **AMC** en plus.

UBI SOFT "10 MEGAHITS"

Le concours de lancé d'Objets édition 1991 vient de débuter. Les plus grands champions de tous les pays sont réunis dans cette cour d'école, qui fait office de gymnase. Dans les tribunes officielles, on a remarqué Mr Atari ST, en grande tenue, ainsi que Mr Amiga qui discute de façon fort gestuelle avec Mr PC. Mais, déjà les sportifs entrent sur le terrain. Il y a **Stunt Car Racer, Last Ninja II, Football Manager II, Highway Patrol II, Ranx, Trivial Pursuit, Defender of the Crown, APB, Tetris, 3 Stooges** et **Nigel Mansell**. La compétition promet d'être acharnée. L'arbitre cherche son sifflet...Il...Il ne le trouve PAS...C'EST...LE TOURNOI EST ANNULE, JE RENDS L'ANTENNE.

DOMARK "THE JAMES BOND COLLECTION"

OOooooh, mon Dieu!
The Spy Who Loved Me, Live and Let Die, et **Licence to Kill** sur Amiga, ST, CPC, C64 et Spectrum.

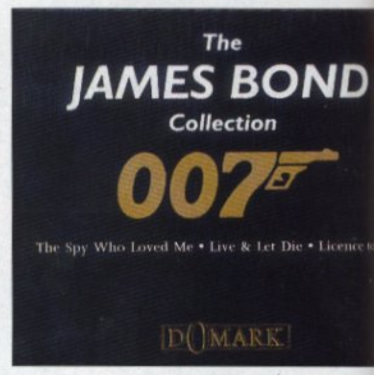
UBI SOFT "QUEST & GLORY"

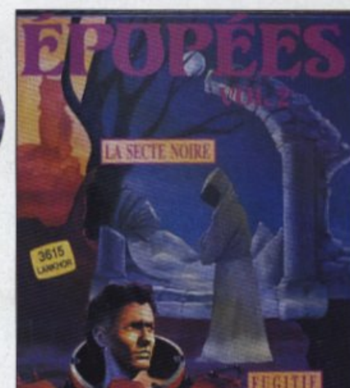
Le camion de charbon bien rempli, le petit Glode était prêt a entamer sa tournée hebdomadaire. Ce matin là, il devait passer dans la famille ST, puis chez les Amiga, et enfin chez ses amis PC & compatibles.
Oh, il avait de bien belles choses à livrer, **Cadaver**, de chez Mirrorsoft, **Midwinter**, de chez Microprose, **BAT** d'Ubi Soft, et **Bloodwych** de Mirrorsoft, encore une fois. Vraiment superbe.



DOMARK "SUPER HEROES"

Les **Spy Who Loved Me** étaient très nerveux. Placés en bout de table, ils ne savaient trop à quelle conversation se mêler. Celle du flanc gauche, ou celle du flanc droit? **Last Ninja 2**, lui, n'hésita pas une seconde, il participait à la conversation sur **Indiana Jones and the Last Crusade**. En face, on parlait déjà de **Robocop** depuis trois heures. Sur Amiga, ST, C64, CPC et Spectrum.







LANKHOR "EPOPEES"

Mortville Manor détestait la façon avec laquelle **Alive** le regardait. Il y avait dans ce regard comme une sorte de défi, un petit air qui disait: "tu sais, maintenant, tu es fini, il faut laisser la place aux jeunes". Son acolyte, **SDAW**, ne disait pas un mot, mais là aussi, les yeux étaient bien plus expressifs que des mots.

SUITE PAGE 80



LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !
LORICIEL
LE TEMPS DES HEROS
SORTIE LE 20 OCTOBRE
ARCADE-ACTION STRATEGIE 3 GRANDS JEUX 3 GRANDES AVENTURES !
De 199 Fr à 289 Fr*
4 D'OR 91
TILT 01/91
PRINCE OF PERSIA (Broderbund)
TILT D'OR CANAL+ 91
MOONBLASTER (Loriciel)
NORTH & SOUTH (Infogrames)
AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA IBM PC ET COMP. -ATARI ST-
SORTIE LE 30 SEPTEMBRE
TOP 3
LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE
TENNIS CUP
PINBALL MAGIC
MOONBLASTER
AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA IBM PC ET COMP. -ATARI ST-
De 199 Fr à 289 Fr*
39/45
TANKS CONTRE DESTROYERS
SORTIE LE 30 OCTOBRE
A.D.S.
SHERMAN M4
De 199 Fr à 289 Fr*
CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !
AMSTRAD CPC/CPC+ AMIGA-ATARI ST-IBM PC ET COMP.
TILT D'OR CANAL+
LES STARS
SKWEEK
BUILDERLAND
BUMPY
SUPERSKWEEK
De 199 Fr à 289 Fr*
4 SUPER JEUX D'ARCADE A VOUS RENDRE MABOULE !
AMIGA-ATARI AMSTRAD CPC/CPC+
SORTIE LE 30 SEPTEMBRE
SUCCESS STORY
De 169 Fr à 229 Fr*
CRAZY SHOT
SKWEEK
TILT D'OR CANAL+
TURBO CUP
BUMPY
SPACE RACER
TILT D'OR CANAL+
AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.
DISPONIBLE !
LES PLUS GRANDS SUCCES !
TOP ACTION
De 169 Fr à 229 Fr*
LE MEILLEUR DES JEUX D'ACTION
MOONBLASTER (Loriciel)
LODE RUNNER (Broderbund)
SKWEEK (Loriciel)
TILT D'OR CANAL+
AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.
DISPONIBLE !
* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.
GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !



LANKHOR "EPOPEES VOL. 2"

- Allo? Roger? Ok, tu viens chercher **"FUGITIF"** quand tu veux. Le bateau est arrivé de Colombie ce matin. Pour **"LA SECTE NOIRE"**, j'attends quelqu'un qui revient de Thaïlande, avec un camion. Un gros camion. Oui, bien sûr, comme d'habitude, c'est sur CPC.

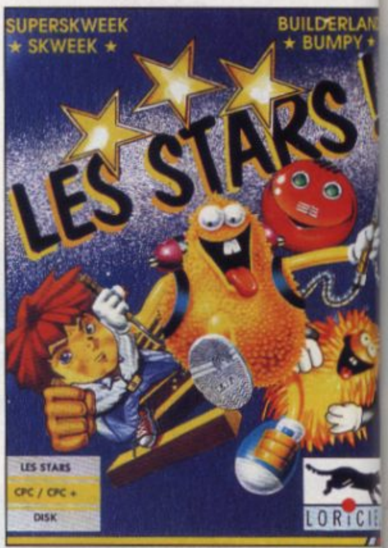
STANDARD (info) n. m. Machine que tout le monde rêve de posséder avant sa sortie et dont les éditeurs promettent qu'ils y feront des étincelles.

LORICIEL "LES STARS"

Les 250 tonnes de **Builderland** commandées par la mairie de St Ouen, pour alimenter tout ses services administratifs sont arrivées à bon port. Les quelques badauds qui trainaient ont eu la chance de voir **Skweek** et **SuperSkweek**, ainsi que **Bumpy** qui affichait une mine radieuse. Les Atari ST, les Amiga et les CPC ont pu obtenir des orthographes de leurs stars.

LORICIEL "TOP 3"

Tennis Cup, Pinball Magic, et **Moonblaster**. Sur ST, Amiga, PC et CPC. Et n'insistez pas, c'est inutile. Je refuse de dialoguer avec vous, vous êtes beaucoup trop chiant. D'ailleurs, tenez, à partir de maintenant, je me tais, je ne dis plus un mot, aucun son ne sortira de ma bouche, les vibrations en provenance de mes cordes vocales: fini, hop, plus rien. Et n'espérez pas un seul instant que je ferai un petit juste pour vous, aaaaaaah non! Même pas avec le petit doit, que dalle. Je préfère encore me foutre une balle dans la tête que de vous parler ou vous faire un signe. La mort me serait plus douce, plus acceptable. Même tranché, découpé en rondelles, jeté en pature dans la cage des lions, au cirque Pinder, devant tous les enfants, un mercredi après-midi, même en direct. Sans blague. Combien?







LORICIEL "39-45"

- Bien, nous allons maintenant faire un petit test, la routine, je vous rassure.
- je vous fais confiance Docteur, je n'ai pas peur, je vous fais confiance.
- Bien. Que voyez-vous sur CE dessin?
- Un tank, très vague, une sorte de... Oh, bon sang, mais oui! C'est un **Sherman M4**!
- Bien, bon, bien. Et maintenant, que voyez-vous donc, alors, ah!, ah!, ah!, sur CE dessin LA, ICI? HEIN?
- Je ne sais pas trop, on dirait comme un...oui...il semblerait bien que ce soit un, OoOOOooh, mon Dieu, un **ADS**!
- Oui, parfait, et là, vous VOYEZ QUOI?
- un atari ST, et un amiga, et un PC, aussi, pis un CPC, ouais.



HOLLYWOODIEN!

6 NIVEAUX, PRES DE 70 MONSTRES AVEC POUR CHACUN D'ENTRE EUX DES CARACTERISTIQUES PARTICULIERES, SCROLLING DIFFERENTIEL EN 32 COULEURS, FULL-SCREEN ET 50 IMAGES SECONDE POUR LA VERSION AMIGA, DES SALLES DE BONUS, DES PASSAGES SECRETS, DES MAGASINS D'ARMES, D'ENORMES SPRITES, UNE MUSIQUE D'ENFER. SON SHU SI, UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE.















SON SHU SI



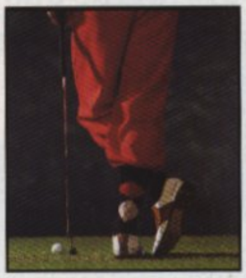
Depuis les génériques des superproductions hollywoodiennes, on n'avait jamais vu ça!. Sur votre Amiga ou votre ST, vous allez découvrir le grand jeu de cette fin d'année. Son Shu Si part délivrer son père, accrochez-vous, chaque dollar dépensé est visible à l'écran! Comme à hollywood!

EXPOSE SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT : UN ORDINATEUR DANS VOTRE MICRO.

UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE

En quoi voulez-vous v



MicroProse Golf

Si précis que vous améliorerez votre jeu !

● Les greens et le fairway s'animent grâce à une technologie 3-D époustouflante avec différents angles de caméra "TV".

● Changez de club, de position, de pied et de swing pour voir avec précision les résultats sur un des six parcours.



Formula One Grand Prix

Vitesses qui craquent, fumée, moteurs qui vrombissent et caoutchouc qui brûle

● Courez sur les 16 circuits de Grand Prix pour le compte d'une des équipes actuelles et dans l'espoir de devenir champion de Formule Un.

● Etudiez la piste, réglez votre voiture et attachez votre ceinture pour la simulation de course la plus réaliste, faute de piloter une véritable voiture F1.



F-15 Strike Eagle II

Prenez les commandes du premier jet de combat et de raid de l'armée de l'air américaine.

● Les images 3-D au déroulement rapide, l'action permanente et les commandes faciles à apprendre font de ce jeu la meilleure simulation de vol tant pour les débutants que pour les experts.

● Un rythme endiablé, des missions par centaines différentes à chaque fois et tous les gadgets high-tech des combats aériens vous tiendront en haleine des heures durant.



MicroProse Simulation Softwar

ous changer cette nuit?



MicroProse Designer Software.

Lorsqu'une armoire regorge de classiques, il est parfois difficile de faire un choix. On peut essayer quelque chose de différent tous les soirs.

Produit de haute qualité, d'une précision rigoureuse, la collection de logiciels MicroProse vous offre jour après jour de nouvelles expériences.

Soyez golfeur de classe internationale, champion de Formule Un, pilote d'élite. Mondes d'opportunités, d'aventures, et de sensations. Entrez dans le logiciel MicroProse et redonnez vie à votre ordinateur.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

- C'est ce qui vous sied le mieux.


AU COEUR DE L'ACTION
LES COLLECTORS – Action – Simulation – Aventure, une compilation d'enfer!
Disponible sur Amstrad disk et Amstrad K7:- SUPERCARS, LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, SWITCHBLADE, SHADOW OF THE BEAST, GHOULS 'N' GHOSTS.
Disponible sur Atari ST & Amiga:- LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, GHOULS'N'GHOSTS, VENUS, JAMES POND
LES COLLECTORS
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
JAMES POND
UNDERWATER AGENT
GHOULS'N'GHOSTS
VENUS
GREMLIN
Compilation tout à fait unique de succès fabuleux 8 et 16 bits sur ordinateur.
GREMLIN®
Gremlin P.P.S – 150 Bd Housmann – 75008 Paris.


AIR-LAND-SEA
BATTLE ISLE
STRATEGY
Disponible sur AG-ST-PC
• Possibilité de jouer seul ou à deux simultanément
• Jeu accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés
• Une stratégie plus poussée que celle du jeu d'echecs
• Différentes unités allant du fantassin au porte-avion
• 32 niveaux de jeu: 16 cartes dans l'option 1 joueur et 16 autres cartes dans l'option 2 joueurs plus 2 missions secrètes
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.
MEGASTAR joystick
TOP MICRO NEWS
HITS
"L'utilisation est très simple, et le plaisir de jeu très grand. Battle Isle rentre dans cette catégorie de wargames / stratégie réussis et rares." - JOYSTICK
"Les graphismes sont parmi les meilleurs pour ce type de jeu et une excellente ambiance sonore accompagne le joueur... En bref, un logiciel qui tient toutes ses promesses." - GEN 4
"Jeu complexe, très visuel et facile à manier; Battle Isle place sous votre contrôle diverses unités terriennes, aériennes et navales pour un combat passionnant. C'est un petit bijou!" - TILT
Blue Byte
3615 UBI
UBI SOFT
Entertainment Software
UBI SOFT 8 & 10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - Tel: (1) 48 57 65 52

DANBOSS



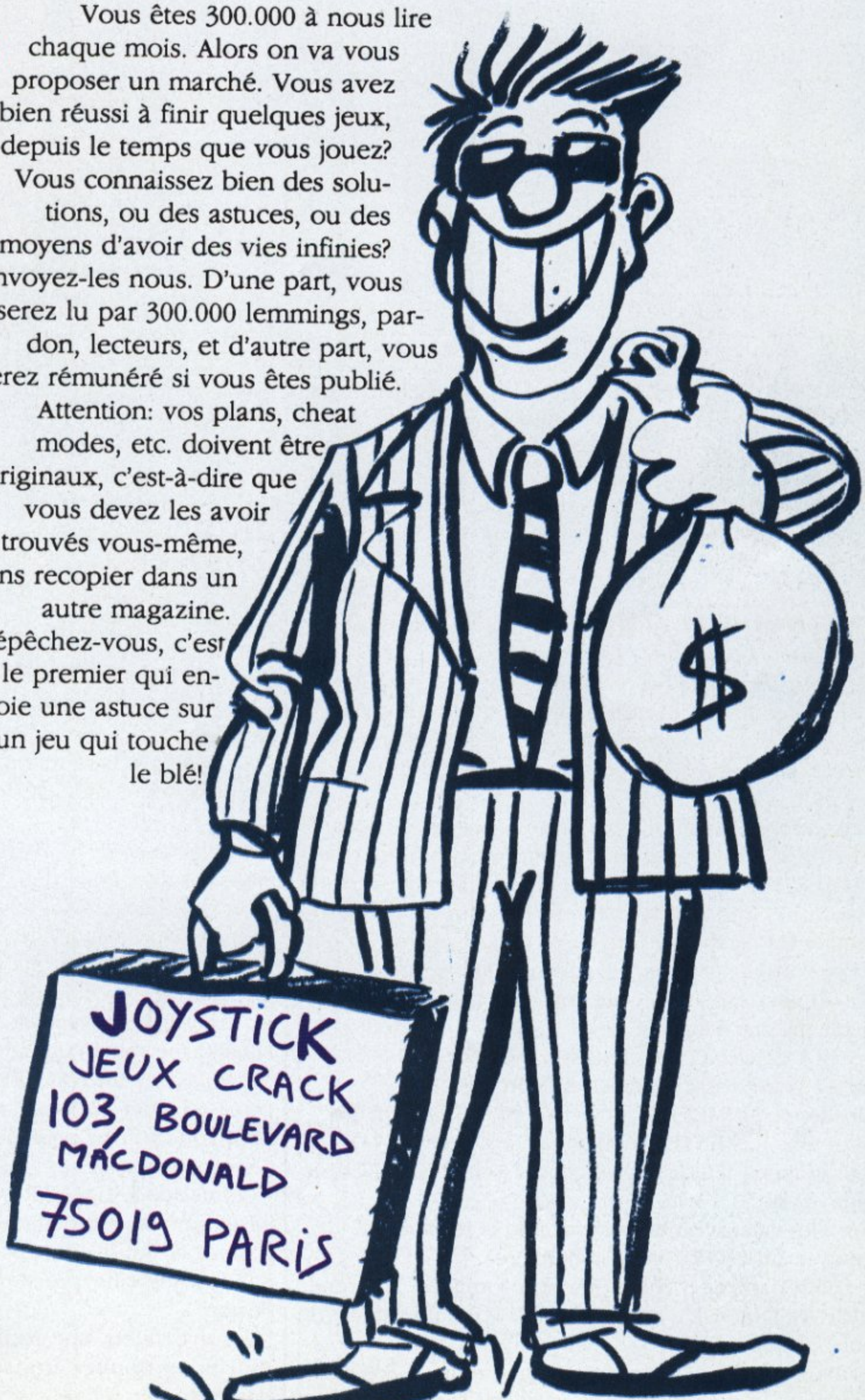
DANBISS



JEUX CRACK

VEINARDS!

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Salut les lemmings,

Comme on vous l'avait promis on a gonflé la rubrique ce mois-ci en vous donnant des solutions démentes du genre Leisure Suit Larry V, Zak Mac Kracken (pas tout jeune celui-là, mais beaucoup d'entre vous n'ont jamais réussi à le terminer). Pour le mois prochain, on vous prépare un dossier béton sur Croisière pour un cadavre, ainsi qu'une suite monstrueuse de Cadaver II. Non, non, ne nous remerciez pas c'est tout naturel. Pour ceux qui on la chance d'être en vacances, éclatez vous sur vos jeux pour nous envoyer des tonnes de super astuces.

Message personnel : Merci à Mr Eric Chapron (Next Computer)

Danbiss & Danboss

CE MOIS-CI
UN SUPER JACK'S POKE
DE **11650F**

JEUX... CRACK AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs!), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le!

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci **Après le chargement du jeu**. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple!). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé!

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

FISHER KING n. p. Film décevant, très décevant, oh, je regrette de l'avoir vu, vraiment, je suis très déçu.

JEUX... CRACK AMSTRAD

CORENTIN CARIOU loc. Le fait de rencontrer quelqu'un de connu dans la rue ou dans le métro. Ex: "Ce matin, j'ai eu un *Corentin Cariou*, j'ai croisé Jean-Paul II dans le métro. Tu me crois pas?"

VERMIFUGE n. m. Quelqu'un qui ne croit pas les CORENTIN CARIOU des autres.

POWER BOAT SIMULATOR (COMPIL)

```
1Ø REM 1ØØ vies sur POWER BOAT SIMULATOR
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO SIX
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>6Ø19 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,C6,41,3E,34,CD,7D
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,EØ,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,3C
15Ø DATA 88,C3,8Ø,2A
```

RENEGADE (COMPIL)

```
1Ø REM Vies infinies sur RENEGADE version Disk
2Ø REM Pour la compil MICRO CLUB No.13
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>6853 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØ34,&D8
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &AØØØ
14Ø CLS:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
15Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø
16Ø DATA ED,BØ,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
17Ø DATA 3E,49,32,4F,C6,21,ØØ,9Ø,16,ØF,1E,ØØ,ØE,45
18Ø DATA E5,D5,C5,CD,66,C6,C1,D1,E1,3E,42,32,E2,91
19Ø DATA CD,4E,C6,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SHADOW DANCER

```
1Ø REM Vies et magie infinies + choix niveau
2Ø REM Sur SHADOW DANCER version Disk
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &9ØØØ:FOR p=&A55F TO &A5A7
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&1B95 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1:INPUT"Niveau de départ (1 a 15) ";niv
1ØØ IF niv<1 OR niv>15 THEN 9Ø ELSE MODE 1
11Ø POKE &A5A1,niv+1:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
12Ø PRINT"Insérer l'original de SHADOW DANCER...
13Ø CALL &BB18:LOAD"disk",&917Ø:MODE 1:CALL &A55F
14Ø DATA 2A,ØE,BC,22,8Ø,BE,3A,1Ø,BC,32,82,BE,3E,C3
15Ø DATA 32,ØE,BC,ØØ,21,83,A5,22,ØF,BC,21,7Ø,91,11
16Ø DATA 7Ø,Ø1,D5,Ø6,Ø6,ED,BØ,C9,21,8Ø,BE,11,ØE,BC
17Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,99,A5,22,AF,A2,3E,Ø1,C3
18Ø DATA ØE,BC,AF,32,46,Ø7,32,CØ,Ø7,3E,ØØ,32,EE,ØE
19Ø DATA C3,3C,AØ
```

PREDATOR II

```
1Ø REM Energie infinie et choix du level
2Ø REM Sur PREDATOR 2 (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &6FFF:FOR p=&758Ø TO &75C8
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&18CD THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 4)";lv
1ØØ IF lv>4 OR lv<1 THEN 9Ø
11Ø POKE &75B6,lv:MODE 1
12Ø PRINT"Insérer l'original de PREDATOR 2...
13Ø CALL &BB18:CALL &758F
14Ø DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,8Ø,75
15Ø DATA C9,CD,83,75,21,9B,75,22,ØC,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21
16Ø DATA A4,75,22,92,7Ø,C3,ØØ,7Ø,32,51,99,32,69,ØØ
17Ø DATA 21,C1,75,11,ØC,9A,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,3E,ØØ,32
18Ø DATA 18,BA,32,83,BØ,3D,C3,3B,ØØ,87,21,98,85,85
19Ø DATA 6F,FB,ØØ
```

NARC

```
1Ø REM Energie et munitions infinies
2Ø REM Et Choix de la mission de départ
3Ø REM sur NARC Version Disk
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A6Ø4
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&433D THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Cheat mode":PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=2 THEN 15Ø
14Ø POKE &A5F3,&3D:POKE &A5FB,&92
15Ø PRINT:INPUT"Mission de départ (1 a 7) ";miss
16Ø IF miss>7 OR miss<1 THEN 15Ø
17Ø POKE &A6ØØ,miss-1:MODE 1
18Ø PRINT"Insérer face B de l'original de NARC
19Ø PRINT"(Protection ouverte)...
2ØØ CALL &BB18:CALL &A586
21Ø MODE 1:PRINT"Insérer la face A de l'original
22Ø PRINT"(Protection ouverte)...
23Ø CALL &BB18:CALL &A5B2:POKE &A8A6,Ø
24Ø POKE &A8A7,Ø:RUN"disc
25Ø DATA 66,C6,Ø7,4E,C6,Ø7,11,ØØ,Ø5,ØE,84,21,ØØ,9Ø
26Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø7,ØE,82,21,ØØ,92
27Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,CD,F2,A5,E1,C1,D1,DF,83
28Ø DATA A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,C9,11,ØØ,11,ØE,84,21
29Ø DATA ØØ,9Ø,D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,13,ØE,82,21
3ØØ DATA ØØ,92,D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,16,ØE,82,21
31Ø DATA ØØ,94,D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,CD,F2,A5,E1,C1,D1
32Ø DATA DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83
33Ø DATA A5,C9,3E,ØØ,32,6B,91,32,9Ø,91,3E,ØØ,32,5E
34Ø DATA 93,3E,ØØ,32,CB,94,C9
```

FONCTIONNALITÉ n. f. Terme abusivement employé à la place de "fonction" par les crétins qui pensent que plus on utilise de mots longs, plus on est intelligent. Souvent employé par les vendeurs de matériel informatique.

JEUX... CRACK AMSTRAD

PROLÉGOMÈNE n. m. Quelqu'un qui parle tout seul.

DOUBLE DRAGON (COMPIL)

```
1Ø REM Credits et temps infinis sur DOUBLE DRAGON
2Ø REM Pour la compil Disk LES MAITRES NINJA
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A553:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>7898 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,23,CD,49,A5,21,ØØ,47,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
13Ø DATA 11,ED,BØ,EB,16,24,D5,CD,49,A5,D1,Ø1,ØØ,18
14Ø DATA Ø9,14,7A,FE,27,2Ø,F1,AF,32,33,1E,32,6E,ØC
15Ø DATA C3,4Ø,ØØ,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ
```

KICK OFF II (LIGUE)

```
1Ø REM Pas de buts pour l'ordinateur
2Ø REM Sur KICK OFF 2 Disk ligue (FACE A)
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A5A7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>15664 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,Ø1,C4
12Ø DATA 7F,ED,49,21,ØØ,4Ø,16,Ø9,CD,9D,A5,21,ØØ,58
13Ø DATA 16,ØA,CD,9D,A5,21,ØØ,7Ø,16,ØB,CD,9D,A5,Ø1
14Ø DATA C5,7F,ED,49,21,ØØ,8Ø,11,ØØ,4Ø,Ø1,ØØ,Ø8,ED
15Ø DATA BØ,EB,16,ØC,CD,9D,A5,21,ØØ,6Ø,16,ØD,CD,9D
16Ø DATA A5,21,ØØ,78,16,ØE,CD,9D,A5,Ø1,CØ,7F,ED,49
17Ø DATA 21,ØØ,8Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,21,ØØ,4Ø
18Ø DATA 16,Ø3,CD,9D,A5,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,Ø2,Ø1,ØØ,Ø8
19Ø DATA ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,9D,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9
2ØØ DATA 14,7A,FE,Ø9,2Ø,F1,AF,32,Ø2,69,F3,31,3F,ØØ
21Ø DATA C3,91,ØØ,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ
```

BUBBLE BOBBLE (COMPIL)

```
1Ø REM Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE Disk
2Ø REM Pour la compil MICRO CLUB No.11
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A55C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>9333 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &BD19:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,Ø1,CD,52,A5,11,ØØ,AC,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ
13Ø DATA 11,ØØ,9E,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ,21,47,A5,11,ØØ,BF
14Ø DATA ED,53,A1,9E,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,CD,ØØ,AC,C3,58
15Ø DATA 9E,3E,A7,32,24,6D,32,85,6D,C3,ØØ,CØ,1E,ØØ
16Ø DATA ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ADVANCED PINBALL SIMUL. (COMPIL)

```
1Ø REM balles infinies sur ADVANCED PINBALL SIMUL.
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO TWO
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &153:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>6352 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,54,Ø1,ØE,Ø3,ED,BØ,21,23,Ø1,22,ØF,BC,3E
12Ø DATA C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,54,Ø1,11,ØE,BC,Ø1
13Ø DATA Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,98,41,3E,33,CD,4F,41
14Ø DATA 21,4D,Ø1,11,E8,Ø1,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,21,18,Ø1
15Ø DATA 22,A9,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,15,Ø4,C3,31,Ø1
```

NARC

```
1Ø REM crédits infinis , choix du niveau sur NARC
2Ø REM (C) MAX & JOYSTICK - version DISK
3Ø MODE 1:FOR A=&A1ØØ TO &A12B:READ A$
4Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
5Ø IF C<>3772 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
6Ø PRINT"1 - METTRE LA BIDOUILLE"
7Ø INPUT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE ? ",R
8Ø V=&27:IF R=2 THEN M=Ø:GOTO 11Ø
9Ø INPUT"QUELLE MISSION (1-6) ?",M
1ØØ V=&3C:M=M-1:IF M<Ø OR M>6 THEN 9Ø
11Ø PRINT"insérez votre original DEPROTEGE"
12Ø PRINT"et appuyez sur une touche":CALL &BBØ6
13Ø POKE &AØØØ,V:POKE &AØØ1,M:CALL &A1ØØ:RUN"DISC
14Ø DATA 21,ØØ,1Ø,11,ØØ,16,ØE,82,DF,26,A1,3A,ØØ,AØ
15Ø DATA 32,26,11,3A,Ø1,AØ,32,CB,1Ø,DF,29,A1,21,FF
16Ø DATA AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,C9,3C,CØ,Ø7,3F
17Ø DATA CØ,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

KICK OFF II (COUPE)

```
1Ø REM Pas de buts pour l'ordinateur
2Ø REM Sur KICK OFF 2 Disk Coupe (FACE B)
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A5A7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>15662 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,Ø1,C4
12Ø DATA 7F,ED,49,21,ØØ,4Ø,16,Ø9,CD,9D,A5,21,ØØ,58
13Ø DATA 16,ØA,CD,9D,A5,21,ØØ,7Ø,16,ØB,CD,9D,A5,Ø1
14Ø DATA C5,7F,ED,49,21,ØØ,8Ø,11,ØØ,4Ø,Ø1,ØØ,Ø8,ED
15Ø DATA BØ,EB,16,ØC,CD,9D,A5,21,ØØ,6Ø,16,ØD,CD,9D
16Ø DATA A5,21,ØØ,78,16,ØE,CD,9D,A5,Ø1,CØ,7F,ED,49
17Ø DATA 21,ØØ,8Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,21,ØØ,4Ø
18Ø DATA 16,Ø3,CD,9D,A5,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,Ø2,Ø1,ØØ,Ø8
19Ø DATA ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,9D,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9
2ØØ DATA 14,7A,FE,Ø9,2Ø,F1,AF,32,Ø2,67,F3,31,3F,ØØ
21Ø DATA C3,91,ØØ,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ
```

FONCTIONNALITÉ n. f. Terme abusivement employé à la place de "fonction" par les crétins qui pensent que plus on utilise de mots longs, plus on est intelligent. Souvent employé par les vendeurs de matériel informatique.

JEUX... CRACK AMSTRAD

GALIVAN
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 F2 D9 6Ø 31 par ØØ C3 D9 6Ø 31. Ou allez en piste 32, secteur 41, adresse ØØEC et remplacez le 35 F2 par ØØ C3.
(Carine & Nicolas)

GREEN BERET
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D C8 32 39 par A7 C8 32 39. Ou allez en piste 19, secteur 43, adresse ØØ31 et remplacez le 3D par A7.
(Carine & Nicolas)

MAG MAX
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CB 7E CC par ØØ CB 7E CC. Ou allez a la piste 34, secteur Ø4, adresse ØØF1, et remplacez le 35 par ØØ.
(Carine & Nicolas)

RAMBO
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CD 37 5F 7E FE par ØØ ØØ ØØ 7E FE et les octets 2B 22 FA 91 par ØØ 22 FA 91. Ou allez en piste 1Ø, secteur 44, adresse ØØDC et remplacez le CD 37 5F par ØØ ØØ ØØ, et a l'adresse ØØEB du même secteur remplacez le 2B par ØØ.
(Carine & Nicolas)

SORCERY
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets Ø1 D8 27 FD par ØØ D8 27 FD (2 fois). Ou allez a la piste 28, secteur Ø5, adresse Ø29F, et a la piste 29, secteur Ø3, adresse ØØFF et remplacez le Ø1 par ØØ.
(Carine & Nicolas)

TOP GUN
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø4 Ø4 22 66 par Ø3 Ø4 22 66 et les octets ØD ED 53 FA par ØØ ED 53 FA. Ou allez, en piste 32, secteur 42, adresse Ø1A5 et remplacez le Ø4 par Ø3, et en piste 32, secteur 43, adresse Ø1B1 et remplacez le ØD par ØØ.
(Carine & Nicolas)

YIE AR KUNG-FU
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 FA 88 par ØØ 32 FA 88. Ou allez a la piste 12, secteur 46, adresse ØØ98, et remplacez le 3D par ØØ.
(Carine & Nicolas).

SWIV

Pour avoir des hélicoptères infinis, remplacez les octets 21 5B 1Ø 35 par 21 5B 1Ø ØØ. Pour avoir des Jeeps infinies, remplacez les octets 21 5D 1Ø 35 par 21 5D 1Ø ØØ. Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 5D 1Ø 3E Ø1 par 5D 1Ø 3E LVL, avec LVL compris entre 1 et 4.
(Carine & Nicolas)

FIRE & FORGET II
COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 82 B7 28 27 3D par 82 B7 28 27 ØØ.
Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets D7 7E B7 C8 35 par D7 7E B7 C8 ØØ.

Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3A 3C D7 3D par 3A 3C D7 B7.
Pour avoir du kérosène infini, remplacez les octets 3A 3D D7 3D par 3A 3D D7 B7.
Pour choisir le level de départ, remplacez les octets Ø1 32 52 82 par LVL 32 52 82 (LVL entre 1 et 5).
(Carine & Nicolas)

FIRE & FORGET II
COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &4425, Ø.
Pour avoir des missiles infinis, faites POKE &45DF, Ø.
Pour avoir du fuel infini, faites POKE &42BF, &B7.
Pour avoir du kérosène infini, faites POKE &42E6, &B7.
Pour choisir le level de départ, faites POKE &4114, LVL (entre 1 et 5).
(Carine & Nicolas)

MÉPHITISME n. m. Mal dont est atteint Seb après avoir mangé du couscous en buvant du Coca.

JEUX... CRACK AMSTRAD

MOTOCROSS SIMULATOR (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur MOTOCROSS SIMULATOR
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO NINE
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &14C:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>6Ø18 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4D,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4D,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,9Ø,41,3E,34,CD,47
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,E9,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,C7
15Ø DATA Ø5,32,2B,ØD,C3,9Ø,Ø4
```

ARKANOID (COMPIL)

```
1Ø REM Vies infinies sur ARKANOID version Disk
2Ø REM Pour la compil MICRO CLUB No.1
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&A3ØØ TO &A338:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>5314 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø CLS:CALL &A3ØØ
1ØØ DATA Ø6,Ø8,21,3Ø,A3,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,21,4Ø,ØØ
11Ø DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,21,4Ø,ØØ,11,CØ,75,3E,55
12Ø DATA AE,77,23,1B,7A,B3,3E,55,2Ø,F6,AF,32,F3,Ø2
13Ø DATA 32,74,Ø3,C3,52,46,47,41,4D,45,2E,53,42,46
```

SKULL & CROSSBONES

```
1Ø REM Energie et vies infinies
2Ø REM Et Choix du tableau de départ
3Ø REM Sur SKULL & CROSSBONES (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5E9
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&2E61 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Cheat mode":PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN 15Ø
14Ø POKE &A5B6,&B7:POKE &A5B7,&C9:POKE &A5BC,&C9
15Ø PRINT:INPUT"Tableau de départ (1 a 8) ";ta
16Ø IF ta>8 OR ta<1 THEN 15Ø
17Ø POKE &A5B1,ta:MODE 1
18Ø PRINT"Insérer l'original de SKULL...
19Ø PRINT"(Protection ouverte)...
2ØØ CALL &BB18:CALL &A586
21Ø DATA 66,C6,Ø7,4E,C6,Ø7,11,ØØ,Ø2,ØE,83,21,ØØ,9Ø
22Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø4,ØE,81,21,ØØ,92
23Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø4,ØE,84,21,ØØ,94
24Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,3E,Ø1,32,12,9Ø,21,DD,35
25Ø DATA 22,8B,93,3E,93,32,B5,95,E1,C1,D1,DF,83,A5
26Ø DATA E1,C1,D1,DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,11,ØØ
27Ø DATA Ø2,ØE,81,21,ØØ,Ø1,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø2,ØE
28Ø DATA 82,21,ØØ,Ø3,DF,8Ø,A5,C9
```

FLYING SHARK (COMPIL)

```
1Ø REM Vies infinies sur FLYING SHARK Disk
2Ø REM Pour la compil MICRO CLUB No.11
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A556:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>8328 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,Ø3,CD,4C,A5,21,ØØ,5Ø,11,9Ø,Ø8,Ø1,ØØ
13Ø DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,4C,A5,D1,Ø1,ØØ,18
14Ø DATA Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø,F1,AF,32,8Ø,24,32,81,24
15Ø DATA 32,82,24,C3,9Ø,Ø8,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6
16Ø DATA E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

PEPITO AU MEXIQUE

```
1Ø REM Choix tableau et Vies infinies
2Ø REM Sur PEPITO AU MEXIQUE (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &1FFF:MODE 1
5Ø INPUT"Niveau de départ (1 a 34)";niv
6Ø IF niv>34 OR niv<1 THEN 5Ø
7Ø n=35-niv:MODE 1
8Ø PRINT"Insérer l'original de PEPITO...
9Ø CALL &BB18:LOAD"PEP.BIN",&2ØØØ
1ØØ FOR p=&A58Ø TO &A59C
11Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
12Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:POKE &A58C,n
13Ø IF ck<>&7AB THEN 14Ø ELSE CALL &A58Ø
14Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
15Ø DATA 21,ØØ,2Ø,11,ØØ,Ø3,Ø1,ØØ,84,ED,BØ,3E,22,32
16Ø DATA CB,13,AF,32,77,Ø8,32,6F,ØD,32,7Ø,ØE,C3,4Ø
17Ø DATA Ø3
```

COMPLICITÉ n. m. Entente tacite. Ex: lorsqu'un monsieur Dugland rencontre un monsieur Dunœud, une certaine complicité s'instaure entre eux.

LITTLE PUFF (COMPIL)

```
1Ø REM invincibilité sur LITTLE PUFF
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO ONE
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &14B:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5597 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4C,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4C,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,96,41,3E,34,CD,4D
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,13,Ø2,F3,C3,7Ø,Ø1,21,18,Ø7
15Ø DATA 22,52,21,C3,8Ø,7C
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

PERDIBLE adj. Se dit d'un objet qu'on perd très facilement. Ex: "Les disquettes, c'est vachement perdible, en ce moment" (*Danboss*).

BOOLY

Voici les codes d'accès au 15Ø niveaux:

ØØ1: FCVAU
ØØ2: DABEB
ØØ3: XACEC
ØØ4: GDDDA
ØØ5: NCEAE
ØØ6: PAFEF
ØØ7: JCGAG
ØØ8: PAHEH
ØØ9: SIDIA
Ø1Ø: RCJAJ
Ø11: CKDKA
Ø12: FCLAL
Ø13: SMDMA
Ø14: LBREN
Ø15: HBBEO
Ø16: VCPBC
Ø17: ZCQBD
Ø18: CEEUB
Ø19: ZDBBF
Ø2Ø: ZDCBG
Ø21: PBHFD
Ø22: XBIFE
Ø23: RDFBJ
Ø24: DBKFG
Ø25: WLEHB
Ø26: JDIBM
Ø27: ZDJCV
Ø28: JDKCB
Ø29: KCELC
Ø3Ø: LCDFM
Ø31: ZDNCE
Ø32: KFEOC
Ø33: FDPCG
Ø34: BDQCH
Ø35: WIFYC
Ø36: WJFBC
Ø37: TCKGC
Ø38: LCLGD
Ø39: TCMGE
Ø4Ø: TDXGF
Ø41: JEGDB
Ø42: REHDC
Ø43: LDDGI
Ø44: XDEGJ
Ø45: SFFKD
Ø46: DDGGL
Ø47: SHFMD
Ø48: TDIGN
Ø49: WJFOD
Ø5Ø: DDKGP
Ø51: GLFQD
Ø52: FFXDM
Ø53: TEZHB
Ø54: ZFCEB
Ø55: WCGDE
Ø56: VFEED
Ø57: OEGFE
Ø58: JFGEF
Ø59: OGGHE
Ø6Ø: JFIEH
Ø61: FFJEI
Ø62: SJGKE
Ø63: NFLEK
Ø64: NFMEL
Ø65: DEMHN
Ø66: HFRHO
Ø67: FFPFB
Ø68: RFQFC
Ø69: KDHUF
Ø7Ø: KEHBF
Ø71: NGCFF
Ø72: SGHDF
Ø73: XFHIE
Ø74: VGFFI
Ø75: NGGFJ
Ø76: TFKIH
Ø77: OLHIF
Ø78: PFMIJ
Ø79: KIHKG
Ø8Ø: GBHLG
Ø81: DGCIM
Ø82: ZGNGD
Ø83: OEHOG
Ø84: HGFIP
Ø85: WGHQG
Ø86: HGHJZ
Ø87: XGIJB
Ø88: SJICG
Ø89: BHDGK
Ø9Ø: KLIEG
Ø91: ZHFGM
Ø92: LHNJG
Ø93: NHHHB
Ø94: GCIIH
Ø95: HHDJJ
Ø96: KEIKH
Ø97: RHLHF
Ø98: PHGJM
Ø99: HHHJN
1ØØ: NHOHI
1Ø1: KJIPH
1Ø2: JHQHK
1Ø3: CLJUH
1Ø4: CMJBH
1Ø5: XIVKC
1Ø6: PIBKD
1Ø7: GCJEI
1Ø8: BIFID
1Ø9: OEJGI
11Ø: BIHIF
111: RIIIG
112: OHJJI
113: VIKII
114: GJJLI
115: TIKKM
116: FINIL
117: HIMKO
118: BIPJP
119: LJBKQ
12Ø: JJRJC
121: BJBJD
122: HJELC
123: CFKDJ
124: DJGLE
125: NJFJH
126: RJGJI
127: WJKHJ
128: JJIJK
129: CLKJJ
13Ø: VJKJM
131: GWKLK
132: SBKMK
133: LKCLN
134: GDKOK
135: PKELP
136: NJQKF
137: SGLJK
138: BKBKH
139: VKCKI
14Ø: FKDKJ
141: DKKME
142: OLLFK
143: RKGKM
144: BKHLR
145: XLBMI
146: HLCMJ
147: LLDMK
148: OELLL
149: DLFMM
15Ø: PLGMN
(Carine & Nicolas)

BOOLY

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A 78 A2 B7 C8 par 3A 78 A2 B7 C9.
Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets ØØ ØØ 22 74 99 par (TAB -1) ØØ 22 74 99.
(TAB compris entre 1 et 15Ø).
(Carine & Nicolas)

DARKMAN

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D FA par ØØ FA (6 fois).
Pour avoir du temps infini dans la Partie 4, remplacez les octets 3A 77 44 3D par 3A 77 44 ØØ.
Pour choisir la partie de départ, remplacez les octets AF 32 38 par AF 32 3A, et les octets CD 58 8F 26 ØØ par CD 58 8F 26 LVL -1 (Avec LVL entre 1 et 9).
(Carine & Nicolas)

CRAZY CARS
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 27 77 2Ø par ØØ 27 77 2Ø. Ou allez en piste 11, secteur Ø4, adresse Ø1A5 et remplacez le 3D par ØØ.
(Carine & Nicolas)

DARKMAN

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
Partie 1: POKE &3ØFF, Ø
Partie 3: POKE &3FB5, Ø
Partie 4: POKE &2DDF, Ø
Partie 6: POKE &3E84, Ø
Parie 7: POKE &2216, Ø
Partie 9: POKE &3E95, Ø
Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &8E98, Ø.
Pour choisir la partie de départ, faites POKE &ØA38, LVL -1 (avec LVL entre 1 et 9) et POKE &Ø912, &3A.
(Carine & Nicolas)

ARKANOID
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 21 Ø6 ØØ par ØØ 21 Ø6 ØØ. Ou allez en piste 3, secteur Ø2, adresse Ø2B3 et remplacez le 35 par ØØ.
(Carine & Nicolas)

BATMAN
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 D3 1B 7E D6 Ø1 par 21 D3 1B 7E D6 ØØ. Ou allez a la piste 4, secteur Ø3, adresse Ø39Ø, et remplacez le Ø1 par ØØ.
(Carine & Nicolas)

CAULDRON
COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 84 BA par ØØ 32 84 BA. Ou allez a la piste 23, secteur Ø5, adresse Ø24D, et remplacez le 3D par ØØ.
(Carine & Nicolas)

BOOLY

Pour avoir du temps infini, faites POKE &A26Ø, &C9.
Pour choisir le tableau de départ, faites POKE &8EFE, TAB -1.
(TAB compris entre 1 et 15Ø).
(Carine & Nicolas)

PAPIFORME adj. En forme de pape. Ex: "Je n'ose pas manger cette religieuse au café, elle est papiforme".

JEUX... CRACK AMSTRAD

TOYOTA CELICA RALLY

```
1Ø REM Pas de penalite
2Ø REM Sur TOYOTA CELICA GT RALLY (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5A2
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&D2F THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1:PRINT"Inserer l'original de TOYOTA...
1ØØ CALL &BB18:CALL &A58F
11Ø DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,8Ø,A5
12Ø DATA C9,CD,83,A5,21,9B,A5,22,A8,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3E
13Ø DATA C9,32,DD,6D,C3,8Ø,Ø2
```

TARGET RENEGADE (COMPIL)

```
1Ø REM Vies et temps infinis sur TARGET RENEGADE
2Ø REM Pour la compil Disk MICRO CLUB No.13
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ55:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>8667 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØ34,&1:POKE &AØ2F,&35
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &AØØØ
14Ø CLS:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
15Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø
16Ø DATA ED,BØ,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
17Ø DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,CD,3C,AØ,3E
18Ø DATA 4E,32,52,AØ,3E,B6,32,CE,93,3E,ØØ,32,3E,96
19Ø DATA CD,3C,AØ,C9,21,ØØ,9Ø,ØE,Ø2,CD,4D,AØ,21,ØØ
2ØØ DATA 94,ØE,Ø5,CD,4D,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø6,CD,66,C6
21Ø DATA C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SUPER TANK (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur SUPER TANK
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO FIVE
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5999 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,A4,41,3E,33,CD,5B
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,E9,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,F6
15Ø DATA 37,C3,4Ø,29
```

STREET GANG FOOTBALL (COMPIL)

```
1Ø REM Tous les buts pour le joueur
2Ø REM Sur STREET GANG FOOTBALL pour QUATTRO No.8
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - version Disk
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>67Ø3 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,8Ø
11Ø DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,3E,C3,21,2C
12Ø DATA AØ,32,8D,41,22,8E,41,3E,C9,32,ØE,BC,AF,C3
13Ø DATA 4B,41,21,43,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53,E4
14Ø DATA Ø1,ED,BØ,3E,Ø1,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1,3E,65,32
15Ø DATA 6F,ØA,C3,19,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SUPER MONACO GP

```
1Ø REM Damage infini sur SUPER MONACO GP Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 1991
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
6Ø IF SUM<>5462 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
8Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&9ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,9Ø
1ØØ DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,21,2D,AØ,11
11Ø DATA 4Ø,ØØ,ED,53,AC,9Ø,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32
12Ø DATA ØE,BC,C9,21,49,ØØ,22,A1,7F,C3,ØØ,Ø3,3E,18
13Ø DATA 32,B2,3D,C3,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

WEC LE MANS (COMPIL)

```
1Ø REM Temps infini sur WEC LE MANS version Disk
2Ø REM Pour la compil DOUBLE ACTION
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A552:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>819Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA EØ,16,1B,CD,48,A5,21,4Ø,Ø1,16,15,D5,CD,48
13Ø DATA A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,1B,2Ø,F1,21,ØØ
14Ø DATA EØ,11,4Ø,91,Ø1,ØØ,ØC,ED,BØ,AF,32,45,13,C3
15Ø DATA 72,8Ø,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ
```

SWITCHBLADE (COMPIL)

```
1Ø ' Vies infinies sur SWITCHBLADE (Disk)
2Ø ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &9CØØ:MODE 1
4Ø PRINT"Insérer l'original de SWITCHBLADE..
5Ø CALL &BB18:MODE 1:LOAD"loader.bin",&9C4Ø
6Ø POKE &9CA7,&A5:FOR p=&A58Ø TO &A586
7Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&3C1 THEN 1ØØ ELSE CALL &9C4Ø
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA AF,32,AC,3Ø,C3,8Ø,C1
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

PAILLASSON n. m. Voir DESIRELESS, NOUGARO.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.
Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrerz le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

SUPERSKWEEK

Pour accéder directement aux deux dernières îles qui en temps normal ne sont accessibles qu'après avoir fini les 3 premières. Pendant le menu One player - Two players, appuyer sur les 2 touches shift en même temps et sans relâcher, appuyer sur le bouton reset.

THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MAIN.PRG', les octets 532B ØØ6B et remplacez-les par 6ØØ2 4E71.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 532B ØØ5A et remplacez les par 6ØØ2 4E71.

SARAKON

Voici quelques codes:
Ø5 - HANUKKAH
1Ø - JOENK
15 - GENCON
2Ø - LUNKWILL
25 - OPAL
3Ø - TROLL
35 - VRANX

R-TYPE II

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536E ØØFC et remplacez-les par 4E71 4E71.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 4, offset SØ6C.

Pour avoir des vises infinies, recherchez les octets 536E ØØ88 6BØØ ØØ96 6ØØØ ØØØA 536E ØØ8A 6BØØ ØØ8A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71.
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 6, offset DØ.

Pour choisir son niveau de départ, recherchez les octets 3D7C ØØØ1 ØØA6 et remplacez-les par 3D7C ØØØX ØØA6. (X de 1 à 6).
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 8, offset $158.

Pour avoir le bouclier haut dès le départ, recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØC2 et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØC2.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1C2.

Pour avoir le bouclier bas dès le départ, recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØCE et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØCE.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1C8.

Pour avoir le canon "force" dès le départ, recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØB4 et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØB4.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1A4.

Pour régler la puissance du canon "force", recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØB5 et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØB5.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1AA.

Pour ne pas perdre ses armes (quand on perd une vie! (sauf les missiles)), recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØB4 1D7C ØØØØ ØØB5 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset $167.
Toujours pour ne pas perdre la tête... recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØC2 1D7C ØØØØ ØØCE et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset $184.

FALCON

Pour atterrir facilement quel que soit votre grade, lorsque vous arrivez au dessous de la piste, coupez les gaz et éteignez les moteurs. Montez à la verticale jusqu'à la perte de sustentation (stall). Appuyez ensuite sur 'Help' pour descendre lentement, la vitesse à 0 et les trains d'atterrissage toujours rentrés. Une fois au sol, faites 'end mission' et le tour et joué!
(JENVRIN Pascal)

TORTUES NINJA

A l'introduction des codes, écrivez 8859 et 1506 puis tapez ensuite le véritable code pour avoir les vies infinies.
(DE CASTRO Manuel)

MIDNIGHT RESISTANCE

Chargez le jeu et mettez le en pause. Tapez au clavier "OPEN THE DOOR" pour avoir des vies infinies.
(DE CASTRO Manuel)

CHARIOTS OF WRATH

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier principal les octets 33FC 0005 et remplacez les par 33FC 00FF. Attention, ne remplacez que le premier.
(ANTUNES Martinho)

RUGBY SIMULATOR

Lorsque l'on marque un essai et que l'on vous demande d'appuyer sur feu pour le transformer, appuyez sur pause (F1) et vous reviendrez au jeu juste avant l'essai, ce qui permet d'en marquer pas mal.
(GAUTHIER Olivier)

THE NEW ZEALAND STORY

Dans ce jeu il y a des passages secrets qui mènent à des endroits différents :

Niveau 1. 1 : Quand vous arrivez vers le kiwi à délivrer, montez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez et tirez. Alors, le passage s'ouvrira.

Niveau 1. 2 : Au début, montez sur les deux premières plates-formes et tirez.

Niveau 1. 3 : Prenez le ballon d'un ours puis montez et allez à droite. Se laisser tomber en longeant le mur et en tirant. Alors, s'ouvrira un passage.

Niveau 1. 4 : Après avoir pris le passage du 1. 1, vous arrivez aux lettres N et D. Allez vers la gauche et tirez.

Niveau 2. 1 : Après avoir pris un ballon, descendez jusqu'au kiwi et remontez juste avant, prenez les escaliers, il y aura deux fruits. Tirez dans ces fruits.
Niveau 2. 2 : Montez puis allez jusqu'à la porte d'où sortent les ours, tuez-les puis tirez vers la droite.

Niveau 2. 3 : Quand vous êtes dans l'eau, allez vers la caisse qui contient des pointes et tirez dedans. Il y aura un passage.

Niveau 4. 1 : Arrivé aux lettres, il faut absolument une autre arme que les flèches, montez au-dessus des lettres et tirez. Il y aura un passage.

Niveau 4. 4 : Avant d'arriver, délivrez le kiwi. Dessous il y a une petite planque, tirez et le passage s'ouvrira.
(MEGE Vincent)

EDEN BLUES

Au début, quand on choisit ses points de coeur, de laser et de force, mettre les points de coeur à zéro. Augmentez le laser et la force comme d'habitude. Quand vous rencontrerez un robot vos points de coeur remonteront vers 250. C'est magique!
(GONZALES Benjamin)

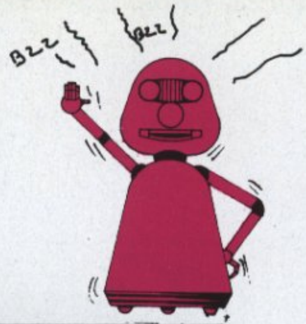
STORM TROOPER

Au troisième niveau, prendre l'échelle qui est juste à coté de soit au début, et hop! directement au quatrième niveau avec 1 400 points de bonus.
(ABRIC Christophe)

CABAL

Pendant le jeu, tapez 'SCHLIKA' (pour les royalties, contactez Mr. CARALI!) l'écran flashera, ensuite pressez la touche 'F2' pour passer au niveau suivant.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

**LIVRAISON PAR
CHRONOPOST SOUS 24H
DEPART TOULOUSE**



BASE 4
La micro facile

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

VENTE PAR CORRESPONDANCE

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+ 4 jeux
Garantie 2 Ans **2490F**
LIVRAISON CHRONOPOST 100F

Avec moniteur 1083S **4190F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200F

COMMODORE AMIGA 500 PLUS

+1 Mo ram Extensible à 2Mo
+Workbench 2.04 **2990F**
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F

ATARI 520 STE

Sans moniteur **2490F**
Avec monit coul SC 1224 **3990F**

AMSTRAD 6128

SCOOP PROMO

CPC 6128 avec moniteur couleur
+ 10 jeux sur disquettes
+ 1 câble minitel 3615

Super offre limitée à 100 pièces **1990F**
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F

CITIZEN SWIFT 24 COULEUR

Imprimante 24 aiguilles couleur,80 col,
64/192 cps,IBM / EPSON 5 polices de caractère; fonction parking

~~4990 F~~ LIVRAISON CHRONOPOST 100 F **2990 F**

Autres modèles	CITIZEN	120 D	1290 F
	CITIZEN	124 D	1990 F

PHILIPS PC D 204 C

AT 286 VGA couleur 12 MHz, 1 Moram, DD 40 Mo (28 MS),1 lecteur 3,50" 1,44 Mo, 2 SLots libres + emplacement 2ème lecteur fourni avec WORKS II, MS DOS 4.01,PC SHELL+ 2 jeux déjà installés sur le disque dur, souris, manuels, garantie 2 ans .

Avec l'imprimante PHILIPS NMS 1433 200 CPS, fonction parking (valeur **1790F**)
8990 F
LIVRAISON CHRONOPOST 200F

AMSTRAD 464 COULEUR

Unité centrale avec clavier QWERTY
+ lecteur K7+ Moniteur couleur CTM 644
livré avec 4 jeux **999 F**
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F.

OPTION : Cable permettant la connection du moniteur couleur à tout micro ou console en péritel SEGA, NINTENDO, ATARI,COMMODORE etc. **190 F..**

NOM : ____________ PRENOM : ____________
ADRESSE : ____________
CP : ________ VILLE : ____________
TEL : ____________

BON DE COMMANDE	PRIX
....	....
....	....
....	....
•frais de port & d'emballage..................	....
FRAIS DE PORT :	**Total**

• EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs
• EN CHRONOPOST 24 H : 100,00frs

Ci-joint mon règlement par:
❏ Chèque ❏ Mandat
Contre Remboursement + 50F.

Signature:
(des parents pour les mineurs)

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/11/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

R-TYPE

Si vous avez perdu trop de vies (sans toutefois perdre un crédit), quand vous êtes au monstre, appuyez sur F10. Vous recommencerez depuis le début d'accord, mais vous aurez regagné toutes les vies perdues et en plus, vous aurez des missiles à têtes chercheuses dès le début.
(ABRIC Christophe)

PRISON

Après le premier niveau, une fois le robot tué, quand on trouve la fiche code, il faut cliquer sur la phrase en vert pour sortir, même si elle ne veut rien dire.

Au second niveau, dans les rues, quand on va complètement à droite, que l'on monte, puis qu'on va à gauche, avant de fouiller le meuble il faut couper le fil rouge de la bombe qui est placée totalement à gauche.

Toujours au second niveau, il faut penser à prendre la cravate dans la pièce où il y a un lit et deux garde-robes. Pour sortir de ce niveau, il faut aller tout à gauche, entrer dans la maison, déposer les explosifs devant la porte bouchée et décamper d'un saut bien ajusté.

Au troisième niveau, en suivant le chemin qui va à gauche, on arrive devant un club. On attend 21 heures pour rentrer et on trouve un morceau de planche qui doit être déposé au bord du trou (trop grand pour être sauté) totalement à droite, après la fontaine et les mines.
(BAUDINO Philippe)

DRAGON'S LAIR II

Pendant la présentation appuyez sur le touche 'RETURN' et ensuite tapez 'GET MORDROC DIRK' (avec les espaces), vous voilà avec les vies infinies.
Mais si vous tapez 'MORDROC' dés que vous voyez Dirk, vous assisterez à un dessin animé.
(Loïc SIVAULT (Michel!!!))

CARRIER COMMAND

Pour détruire le CARRIER ennemi :

- commencez un partie "action" (ACTION GAME),

- détruisez l'installation ennemie et installez un ACCB sur l'île,

- en mettant la vitesse du CARRIER, laissez-vous dériver jusqu'à être hors portée de l'île (ici THERMOPYLAE),

- bourrez les 4 avions de missiles puis attendez le CARRIER ennemi (il prendra "medusa" puis "isolus" pour enfin arriver à THERMOPYLAE). Il attaquera...

Pour détruire le CARRIER (à vous de le chercher! Il va aussi sur terre), n'hésitez pas à jeter vos avions sur lui, s'il le faut,

Après cela, c'est la conquête tranquille.
(POUPEAU Bertrand)

RAMPAGE

Laissez seul debout le plus gros des immeubles, montez en haut de la façade (en étant bien sûr contre la façade), tournez-vous vers cette façade et appuyez sur FIRE. Quand votre immeuble s'écroulera, vous aurez une grande surprise. Pour une autre surprise, ne lâchez pas prise et quand vous changerez de tableau, allez en haut et appuyez trois fois. Lorsque la nouvelle ville apparaîtra, allez vers le haut et alors, SURPRISE!
(BATAILLOU Benoît et FLO Simon)

ADDICTABALL

Avant d'appuyer sur la barre d'espace, tapez IJC et l'écran deviendra noir. Ensuite utilisez les touches de fonction pour les niveaux.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

ARMY MOVES

Dans la première partie, appuyez sur les touches 'Alternate', '1', et 'D' pour être invincible.
Dans le deuxième partie, appuyez sur les touches 'Alternate', '2', 'J'.
Pendant que l'on y est le code de la seconde partie est : 101069.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

RICK DANGEROUS II

Légende : G = gauche / D = droite / H = haut / B = bas / S = sauter / AM = actionner le mécanisme / PV = plat ventre

A. HYDE PARK

1) D sans s'arrêter.
2) Tuer le robot qui descend de l'échelle. Poser un bombe à D pour prendre les bonus. H sans s'arrêter. Eviter le courant. Rester à PV, G, AM, D.
3) Tuer les robots, D, H, AM, G, monter sur le plateau en restant à PV, D, S et prendre le bonus, prendre l'échelle et AM de G, tuer le robot, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, prendre le tuyau de droite et sauter sur celui de G, AM

DOMINATOR

Pour les vies infinies tapez 'SHAFT' dans les High-Scores. Pour accéder au jeu caché en plein écran tapez dans les High-Scores ZAE of NeXt.
(Loïc SIVAULT (Michel!!!))

BATTLE VALLEY

Pour avoir des vies infinies, tapez 'ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE'.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

DEFENDER II

Tapez 'GOATY' pour être invincible. Essayez les codes : LEMAC, ZIPPO, LAZER, MAMOG, FUNKY&DONKY.
(Loïc SIVAULT (Michel!!!))

DEATH TRAP

Allez dans les High-Scores même si vous êtes le dernier dans la liste tapez 'GIRLS' ensuite frappez sur les touches 'F6', 'F7' et 'F8' et votre énergie remontera doucement mais sûrement.
(Loïc SIVAULT (Michel!!!))

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS

Pour gagner les courses du 100, 200 et 400 mètres, il suffit de mettre le joystick en auto-fire (si vous en avez un!) et de bouger la manette de gauche à droite et vice-versa. Vous arriverez toujours premier.

Pour le saut en hauteur, placez la barre à 5,30m et allez-y. Courrez en bougeant de gauche à droite et quand vous serez au niveau de l'homme avant le sautoir branchez l'auto-fire, vous battez tous les records.

Même tactique pour le saut en longueur et le triple saut (auto-fire sur l'homme avant la ligne). Pour le 110 mètres haies et le steeplchase il suffit d'enfoncer la manette à droite et de presser fire pour sauter.
NDL: 'Avec cela j'ai fini la saison avec 7 médailles d'or, 7 d'argent et 2 de bronze (92 points et 1er du classement) qui dit mieux?'.
(Yannick CORITON)

DARKMAN

Pour réussir l'interpolation (photos) placez l'objectif sur une fenêtre au hasard et dès que l'homme passera, branchez l'auto-fire et vous aurez réussi tout une série de belles photos.
(Yannick CORITON)

DOUBLE DRAGON II

Jouez à deux, et appuyez sur les deux boutons de feu en même temps, puis sur la touche 'ESC' pour les crédits infinis.
(Loïc SIVAULT (Michel!!!))

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

DAMOCLES

Après que le vaisseau se soit posé, entrer dans le bâtiment qui se trouve à droite. Prendre la clé de la voiture. Sortir et monter dans la voiture qui se trouve devant le bâtiment. Suivre la seule route qui se trouve là jusqu'à atteindre une grande bâtisse sur la droite. Entrer et se rendre dans le bureau du Président au 2ème étage. Là, attendre qu'il demande si on désire l'aider à sauver sa planète puis répondre positivement en pressant "O". Maintenant, prendre l'ascenseur et descendre au sous-sol en pressant "B" ou "O". Prendre la clé qui s'y trouve. Voilà!

Ressortir de la bâtisse, remonter dans la voiture et suivre la route qui se trouve juste en face de la porte de sortie du bâtiment jusqu'à atteindre un nouveau bâtiment sur la droite (coordonnées Ø9/Ø9). Sortir de la voiture puis entrer dans le vaisseau qui se trouve là. Mettre les gaz à fond et se diriger vers l'île de coordonnées 626/126. Entrer dans le bâtiment qui se trouve aux coordonnées Ø7/Ø7 et prendre l'ANTIGRAV (au sous-sol). Ressortir et monter dans le vaisseau. Cap sur l'île de coordonnées 75Ø/375. Entrer dans le bâtiment qui se trouve au Ø6/Ø5 et prendre la clé "B" (au sous-sol). Ressortir et remonter dans le vaisseau. Maintenant, cap sur SNOW ISLAND, l'île toute blanche de coordonnées Ø1Ø/5Ø7 et prendre le CUPBOARD qui est en fait le détonateur NOVA n° 2 qui a été camouflé et qui se trouve dans une des pièces du bâtiment situé aux coordonnées Ø3/ØØ.

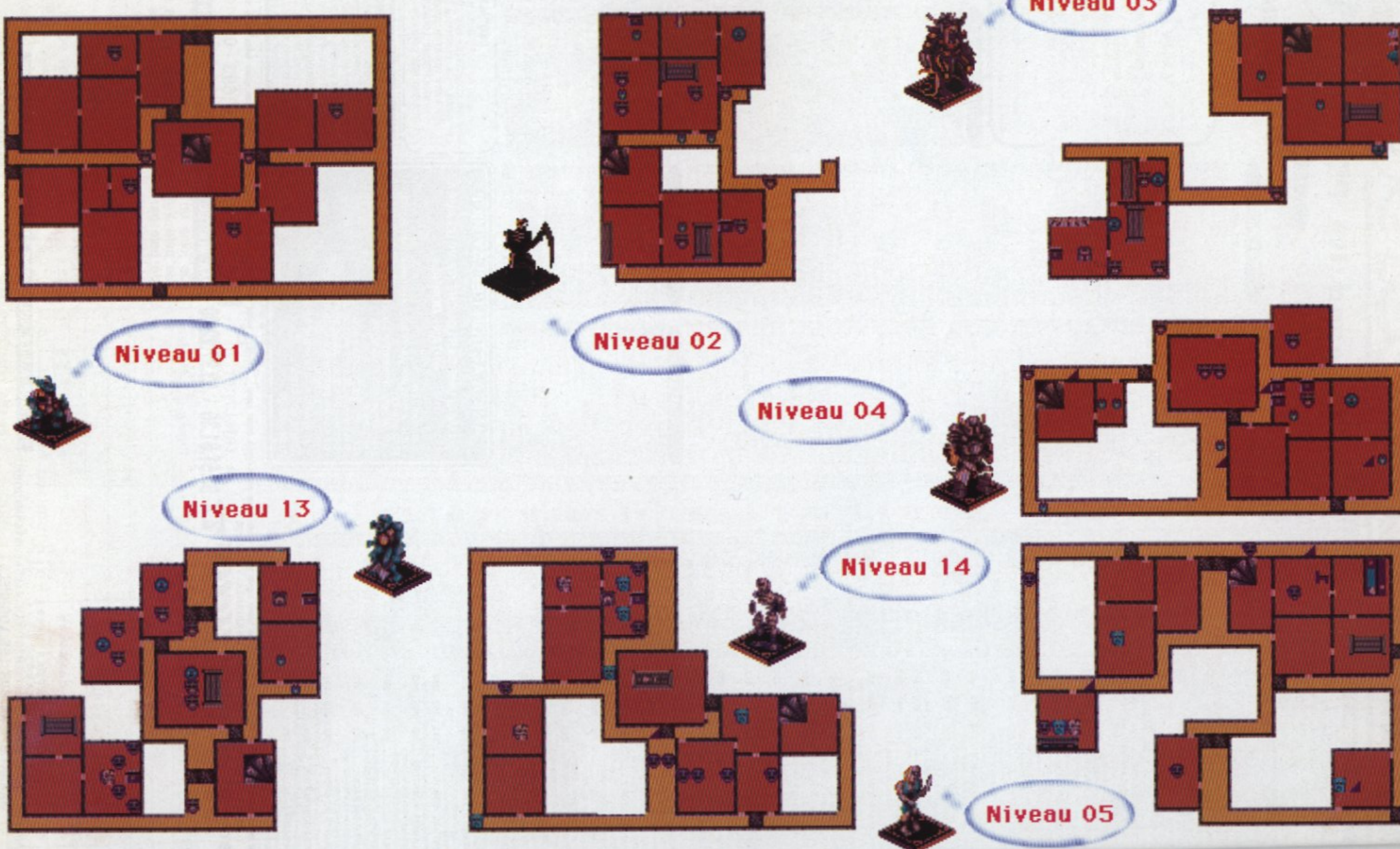
Retour au vaisseau et retour à CAPITAL CITY (l'île de coordonnées Ø17/284). Se poser à coté du bâtiment situé au 11/Ø8. Sortir du vaisseau et prendre le vaisseau! C'est possible grâce à l'ANTIGRAV! Maintenant que l'on a notre vaisseau dans la poche, entrer dans le bâtiment et descendre au sous-sol (touche "B"). Surprise! Un cube noir! C'est une borne de téléportation. Se mettre face à la flèche montante dessinée sur une des faces du cube et entrer dedans! Paf! On se retrouve dans un bâtiment (coordonnées Ø8/Ø8) sur une île (coordonnées Ø65/439) sur la planète GAEA. Sortir du bâtiment. Poser le vaisseau par terre et y entrer. On va braquer une banque au Ø6/Ø6. Entrer dans la banque et y prendre, pour ne pas dire voler, le LINGOT D'OR qui se trouve au sous-sol. Ressortir, remonter dans le vaisseau et cap sur le magasin (coordonnées Ø4/Ø6). Entrer dans le magasin et déposer le LINGOT D'OR dans la salle de marchandage (la grande salle avec une baie vitrée). Chouette! On possède maintenant 54 ØØØ Ecus. Bon, ressortir du magasin, remonter dans le vaisseau et cap sur un autre magasin (coordonnées Ø5/Ø6) pour y acheter une chaîne HI-FI (j'adore la musique...). Entrer dans le magasin, aller dans la salle de marchandage et prendre la chaîne HI-FI qui est en fait le 3ème détonateur NOVA. Ressortir du magasin, remonter dans le vaisseau et cap sur l'île de coordonnées 125/687. Maintenant, il faut se rendre au Ø9/Ø2. Là se trouve un bâtiment, y entrer et prendre la NOVA BOMB qui se trouve au sous-sol (presser "B" pour descendre). Ressortir et remonter dans le vaisseau pour maintenant se rendre dans la maison du Professeur HANTZ (coordonnées Ø7/Ø1). Une fois arrivé, prendre le vaisseau et le mettre dans sa poche (très important). Entrer dans la maison et prendre le SIDEBOARD qui se trouve dans une des pièces. Le détonateur NOVA n° 1 qui était camouflé en SIDEBOARD est à nous.

Maintenant, on va se faire téléporter à nouveau grâce au cube qui se trouve dans une des salles de la maison. Ca y est, on a trouvé le fameux cube noir? OK. Comme tout à l'heure, se mettre face à la flèche montante se trouvant sur une des faces du cube et entrer dans le cube.
On se retrouve sur la planète ERIS. C'est pas grave. Se remettre face à la flèche montante de ce nouveau cube et y entrer. Nouvelle planète, c'est DION. On ne va pas s'éterniser ici... On se remet encore une fois face à la flèche montante du cube et on entre. Voilà! On est enfin sur la planète METIS, plus précisément dans un bâtiment au ØØ/Ø6. Sortir du bâtiment. Vite! Sortir le vaisseau de la poche et le poser par terre. Y entrer avant de mourir par suffocation à cause du manque d'air. Ouf! Maintenant, entrer dans le grand bâtiment qui se trouve au Ø5/Ø6. On y est. Au fond de la salle, il y a une table. Se diriger droit dessus et se cogner au mur. Rester là sans bouger...

Miracle! Un passage secret s'ouvre dans le mur et une nouvelle pièce apparaît. Y entrer. A l'intérieur se trouve un WASHBASIN qui est le 4ème (et dernier) détonateur NOVA, toujours aussi bien camouflé. Le prendre.
Ressortir du bâtiment, remonter dans le vaisseau et cap sur les étoiles. Et oui, allons faire un tour dans l'espace... Ca y est, on est dans l'espace. Parfait! Dirigeons nous maintenant vers la comète DAMOCLES et posons nous à sa surface. C'est un peu triste comme lieu n'est ce pas? Ca ne fait rien. Poser la NOVA BOMB au sol. Retourner dans l'espace.

Voilà! Maintenant, il suffit d'activer les 4 détonateurs NOVA pour faire éclater un beau feu d'artifice... Sélectionner la chaîne HI-FI dans le sélecteur d'objets et presser ENTER puis activer le détonateur en pressant "+". Faire de même avec le WASHBASIN, le CUPBOARD et le SIDEBOARD. BOOOUMMM! !! Eris est sauvé et on empoche 1Ø ØØØ ØØØ Ecus (on va pouvoir enfin partir en vacances! !! FIN.
(SABATINO Laurent)

HeroQuest


Niveau 01
Niveau 02
Niveau 03
Niveau 04
Niveau 13
Niveau 14
Niveau 05


PLAN PAR FRAMY
Niveau 12
Niveau 06
Niveau 11
Niveau 07
Niveau 08
Niveau 10
Niveau 09
ROI
ORC
PORTE
PORTE SECRETE
ESCALIER
ROCHER
LUTIN
FIMIR
FOSSE
SQUELETTE
MUMMIE
ZOMBI
GUERRIER DU CHAOS DE PIERRE

JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

PREHISTORIK

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 ØØØØ Ø97E 5341 et remplacez-les par 3239 ØØØØ Ø97E 4E71. Recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø28, du block 1399.
Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 ØØØØ Ø97E 5341 et remplacez-les par 3239 ØØØØ Ø97E 4E71. Recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $166, du block Ø369.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 3Ø39 ØØØØ Ø98Ø 9Ø6D ØØØA et remplacez-les par 3Ø39 ØØØØ Ø98Ø 4E71 4E71. Recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $ØC2, du block Ø368.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3Ø39 ØØØØ Ø982 534Ø et remplacez-les par 3Ø39 ØØØØ Ø982 4E71. La recherche, le remplacement et le calcul de checksum sont à faire 5 fois! Recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $154, du block 1372, puis à l'offset $Ø1C, du block 1384, puis à l'offset $1B8, du block 1394, puis à l'offset $Ø7C, du block 1416, puis à l'offset $Ø8Ø, du block 1426.

CONTINENTAL CIRCUS
(Compil Grand Stand)

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5339 ØØØØ 5DE3 et remplacez-les par 6ØØ4 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $1EA du block ØØ63.

Pour recommencer au circuit ou l'on à perdu, recherchez les octets 4239 ØØØØ 3E2E et remplacez-les par 6ØØ4 4E71 4E71. Ne pas recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø3A du block ØØ57.
Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3Ø3A DBF6 67ØØ et remplacez-les par 3Ø3A DBF6 6ØØ2. Ne pas recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø48 du block ØØ71.
Toujours pour avoir du temps infini, recherchez les octets 4A5Ø 67ØØ ØØ1C et remplacez les par 4A5Ø 4E71 4E71. Ne pas recalculer le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $1D8 du block ØØ33.

Pour être qualifié à tous les coups, recherchez les octets 323A EDDØ et remplacez-les par 72Ø1 72Ø1. Ne pas recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø7Ø du block ØØ62.

SUPERSKWEEK

Pour accéder directement aux deux dernières îles qui en temps normal ne sont accessibles qu'après avoir fini les 3 premières. Dans le menu option sur main menu appuyer en même temps sur les 2 shifts et, sans les relâcher, sur la barre d'espace.

F-29 RETALIATOR

Au début du jeu, introduisez 'CIARAN' comme nom de pilote et vous disposerez ainsi de munitions infinies.
(DE CASTRO Manuel)

CHASE HQ II

Tapez au clavier 'IN A GARDENIN' pendant le jeu puis pressez les touches :
'T' pour rajouter du temps.
'N' pour changer de niveau.
'Z' pour avoir le Bazooka quand on le souhaite.
Les touches de 1 à 6 sur le pavé numérique pour accéder au niveau voulu.
(EMILE Baptiste)

WINGS OF FURY

Pour activer le cheat mode, tapez à n'importe quel moment 'COLIN WAS HERE'. Maintenant pendant le jeu vous pouvez utiliser les touches:
'P' pour avoir un maximum d'avions
'C' pour changer d'armes
'M' pour avoir un maximum d'armes
'D' pour devenir indestructible
'F' pour faire le plein de kérosène

TURRICAN II

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur la touche 'Help' pour accéder au menu des musiques et appuyez sur '1', '1', '4', '2' et 2 fois la touche 'Esc'.

SWIV

Pour avoir des vies infinies, mettez le jeu en mode pause puis activez la touche 'Caps Lock' et tapez 'NCC-1701-D' désactivez la touche 'Caps Lock', et enfin, enlevez la pause.

NARC

Pour avoir des vies infinies, au premier écran de jeu tuez le monstre d'en bas et avant qu'il clignote en bleu, rentrez lui dedans!

SCI

Pour avoir du temps infini, pausez le jeu puis tapez 'IN A GARDENIN' maintenant il vous suffira de presser la touche 'T'.

STRIDER II

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

TREASURE ISLAND DIZZY

Pour décoller!!!! Il vous suffit de taper 'ICANFLY'.

THE KILLING GAME SHOW

Pour visualiser la carte complète du niveau, tapez 'Help' lorsque la phrase 'Good Luck...' apparaît.

RUFF 'N' REDDY

Pour avoir des vies infinies,tapez pendant la présentation 'EVIL NEVER DIES'.

SUPER CARS II

Pour être toujours qualifié, tapez à la place du nom du joueur 1 'WONDERLAND' et pour avoir plus d'armes tapez à la place du nom de joueur 2 'THE SEER'.

PREDATOR II

Pour avoir de l'énergie infinie, tapez pendant le jeu (en mode pause) "YOU'RE ONE UGLY MOTHER".

SHADOW DANCER

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant le jeu (en mode pause) 'GIVE ME INFINITY'.

TOKI

Pendant l'intro, appuyez sur la touche 'ESC' puis tapez 'POORTOKI'. Appuyez sur 'ESC' lorsque le plan disparaît. Utilisez les touches de fonctions pour changer de niveau.

LINE OF FIRE

Dés que le jeu est chargé, appuyez sur la touche 'HELP' un message secret apparaîtra. Tapez 'WHAT A BUMMER' vous aurez alors des crédits infinis et pourrez changer de tableau en appuyant sur le chiffre correspondant au niveau désiré.

ADVANCED SEB SIMUL.

Pour pouvoir faire 3 nuits blanches d'affilées, réservez 6 couscous à l'Oasis Géode (le couscousman du coin!), 12 litres de coca (pour faire passer les brochettes) et 2 kilo de café noir moulu. Seul inconvénient se munir de masques à gaz!!!!
(Un testeur!)

JOE LA BITE n. p. Personnage fictif dont le nom est assez cocasse.

JEUX... CRACK AMIGA

WATERMANE n. m. Quelqu'un qui aime rester longtemps aux toilettes.

THE LIGHT CORRIDOR (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
' THE LIGHT CORRIDOR  (compil NRJ Vol 2)
DATA 34785,"LIGHT CORRIDOR",1,"billes illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,86ØØ,142,1,4a,53,*
```

LICENCE TO KILL (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
' PERMIS DE TUER (La collection JAMES BOND 007)
DATA 27Ø5Ø1,"Permis de tuer",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø4b4ØØ,1,4a,59,*
```

IMPOSSAMOLE (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'    IMPOSSAMOLE (compil GHB)
DATA 6Ø47,"Impossamole",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,a2,bd,4b,f,32,59,a3,88,Ø,Ø,66,38,23,fc,Ø,7,1Ø,Ø,Ø,7,Ø,68,41,f9,Ø,7,1Ø,Ø,2Ø,fc,33
DATA fc,6Ø,8,2Ø,fc,Ø,Ø,f2,3e,2Ø,fc,13,fc,Ø,Ø,2Ø,fc,Ø,Ø,f2,7f,2Ø,fc,4e,f9,Ø,Ø,3Ø,fc,bØ,Ø,4e,f9,Ø
DATA 7,Ø,Ø,4e,f9,Ø,7,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

MYSTICAL (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
' MYSTICAL (compil NRJ Vol 2)
DATA 43718Ø,"MYSTICAL",1,"les vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ6,Ø,ØfeØØ,Ø1Ø2,Ø1,4a,53,Ø,ØfeØØ,ØØ16,Ø1,98,8f
DATA      Ø,1ØØØØ,Ø1ØØ,Ø1,4a,53,Ø,1ØØØØ,ØØ14,Ø1,7f,76
DATA      Ø,154ØØ,Ø126,Ø1,4a,53,Ø,154ØØ,ØØ16,Ø1,2f,26,*
```

OPERATION THUNDERBOLT (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'    OPERATION THUNDERBOLT (compil LES JUSTICIERS N° 2)
DATA 225946,"OPERATION THUNDERBOLT",4,"les vies illimitées","les munitions illimitées"
DATA "les cartouches illimitées","les roquettes illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØØ72,ØØØ2,6Ø,ØE,66,Øe,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ2A8,ØØØ2,6Ø,ØE,66,Øe
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1Ø4,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øc
DATA      Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ33a,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øc
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1ba,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øa
DATA      Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ3fØ,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øa
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1f4,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Ø8
DATA      Ø,ØØØØ6eØØ,ØØØØØØ2a,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Ø8,*
```

OUTZONE (BLOCKEDITOR V1.0)

```
' OUTZONE trainer
DATA 6765,"Outzone",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØ,Ø4,Ø4,a5,19,af,b9,22,51,1f,8c,Ø,ØØ,6Ø,Ø6,6Ø,14,6Ø,ØØ,Ø2,9c,3Ø,3c,ØØ,Ø7,42,98
DATA      Ø,ØØ,d2,6Ø,8e,4e,d2,Ø,ØØ,3ØØ,22,23,fc,ØØ,Ø7,ff,ØØ,ØØ,Ø7,a1,ec,41,f9,ØØ,Ø7,ff,ØØ,2Ø,fc,42,38,68
DATA 5d,2Ø,fc,4e,f8,59,d8,4e,f9,ØØ,Ø7,a1,2Ø
DATA  Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

PREHISTORIK (BLOCKEDITOR V1.0)

```
' PREHISTORIK trainer
DATA 692525,"Prehistorik",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,a8cØØ,14c,Ø6,4e,71,4e,71,4e,71,33,cØ,ØØ,Ø1,81,28,*
```

LOUTARD n. m 1. Récipient ovoïde en métal. 2. Pièce non usinée d'un moteur. 3. Bifurcation génétique. 4. Ancien nom de l'éléphant d'Asie. 5. Insigne d'un vice-président. 6. Crème à base d'œufs, de sucre, d'avoine et d'épinards, assez semblable au blanc-mange, sans les épinards. 7. Nom donné pendant le moyen-âge à la corde qui pendait d'un mâchicoulis. 8. Tramage irrégulier d'un tissu. 9. Qui a rapport à la loute. 10. Sans mouvement apparent. 11. Autre nom de l'acide iodhydrique. 12. Donné ou pris à bail. 13. Carrière d'où l'on tire le marbre. 14. Espèce de pélican.

JEUX... CRACK AMIGA

PAILLASSON n. m. Voir DESIRELESS, NOUGARO.

THE BALL GAME (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  THE BALL GAME trainer
DATA 24465Ø,"The ball game",1,"un max de transfère "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,3baØØ,96,Ø1,ff,13,*
```

BLADE WARRIOR (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  BLADE WARRIOR  trainer
DATA 164161,"Blade Warrior",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,28ØØØ,a2,Ø1,4a,53,*
```

CABAL (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  CABAL (compil LES JUSTICIERS N°2)
DATA 3191824,"CABAL",3,"l'énergie illimitée","les crédits illimités"
DATA "un max de grenades"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ56,ØØØ4,4E,71,4e,71,53,28,ØØ,Øe
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ62,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,28,ØØ,2Ø
DATA ØØØ2,Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ17e,ØØØ2,ff,ff,ØØ,Øc
DATA      Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ196,ØØØ2,ff,ff,ØØ,Øc,*
```

CENTURION (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  CENTURION  trainer (DISK I)
DATA 379469,"Centurion",1,"Super Armée"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,2eØØØ,138,Øc,27,Øf,27,Øf,27,Øf,Ø3,e8,Ø3,e8,Ø3,e8,1Ø,68,1Ø,68,17,7Ø,ØØ,ØØ,Ø1,2c,Ø2,58
DATA      Ø,2eØØØ,Ø14,Ø4,2a,88,b1,31,53,8a,cd,5Ø,*
```

CLOUD KINGDOMS (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  CLOUD KINGDOMS (compil GHB)
DATA 76258,"Cloud Kingdoms",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,128ØØ,a6,Ø2,6Ø,Ø4,13,c2,*
```

DISCOVERY (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  DISCOVERY  trainer
DATA 17759Ø,"Discovery",1,"un max de vie"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,2b4ØØ,a2,Ø1,ff,13,*
```

HAGAR DUNOR (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  HAGAR DUNOR Le viking trainer (DISK I)
DATA 3Ø94,"HAGAR",1,"un max de vie"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,aØØ,111,Ø1,ff,Ø4,*
```

HUNTER (BLOCKEDITOR V1.0)

```
'  HUNTER trainer
DATA 1Ø257Ø,"HUNTER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,18eØØ,bØ,Ø4,3Ø,3c,ØØ,2Ø,dØ,6d,Ø2,2a,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

ZORRO n. p. Un cavalier, qui surgit hors de la nuit, et qui court vers l'aventure au galop. Son nom, il le signe à la pointe de l'épée, d'un Z qui veut dire Zorro (voir PARAPHE, MONOGRAMME, INITIALE, SYMBOLE).

MEAN STREETS

Voici donc les codes :

STANFORD DEMILLO	NC 3199
BASH DAGOT	NC 4657
CARL LINSKY	NC 4660
PETER DULL	NC 4674
SANDRA LARSEN	NC 4599
CARL DAVIS	NC 3720
SONNY FLETCHER	NC 5170
SMILEY MONROE	NC 3614
AARON STERNWOOD	NC 0439
WANDA PECK	NC 4621
LARRY HAMMOND	NC 4935
RON MEAT	NC 4525
BLAZA WIENER	NC 1715
JOHN KLAUS	NC 7012
MAURICE GRIBBLE	NC 8231
DAVID POPE	NC 6211
TOM GRIFFITH	NC 4590
GIDEON ENTREPRISES	NC 4650

J.SAINT GIDEON	NC 3891
JEROME MILBOURNE	NC 4623
ED BRADLEY	NC 7312
ARNOLD DWEEB	NC 4610
RON MORGAN	NC 1998
JORGE VALDEZ	NC 4931
BRENDA PERRY	NC 4577
BAZIL MALLOY	NC 2713
GREG CALL	NC 4753
BIG JIM SLADE	NC 4921
BOSWORTH CLARK	NC 9932
DELLA LANG	NC 2111
SAM JONES	NC 0021
UNIVERSITE DE SAN FRANCISCO	NC 4663
SYLVIA LINSKY	NC 4421
JOHN RICHARDS	NC 4670
DOLORES LIGHTBODY	NC 4920
STEVE CLAMENTS	NC 4680

ENTREPOT LOUE PAR C.LINSKY	NC 4675
LABORATOIRE DE GREG CALL	NC 8911
MINE DE DIAMANTS	NC 1700
MAISON BORD DE MER DE RON MORGAN	NC 6470
TERRAIN HERBEUX	NC 1710
LOLA LOVETOY	NC 4603
CHAMBRE DE LOLA LOVETOY	NC 4605
GARE DE LOS ANGELES	NC 5194
LOI ET ORDRE	NC 5037
HARRY RICE	NC 1231
ROBERT KNOTT	NC 0132
HOTEL BIG SURF	NC 5162
SCENE FINALE: PRISON D'ALCATRAZ	NC 4550

CHERCHEURS	MOTS DE PASSE	CARTES D ACCES
CARL DAVIS	ECHEC ET MAT	Dans la cage d'un gorille.
CARL LINSKY	FOU	Dans un entrepôt (NC 4675) carte d'accès bleue.
LARRY HAMMOND	ROI	Carte d'accès grise.
GREG CALL	CAVALIER	Bouger la vigne dans une grotte à l'aide de gants (NC 9932); carte d'accès violette.
RON MORGAN	PAT	Dans un bocal à poissons, dans une maison au bord de la mer; carte d'accès rouge.
JOHN KLAUS	PION	Carte d'accès verte. (lui demander sa carte).
BOSWORTH CLARK	TOUR	Dans la gare (NC 5194); carte d'accès noire.

(NIcolas GRANDEMANGE)

PETEUX n. m. Se dit des gens qui emploient des expressions telles que *Passage obligé, Ceci dit, En moto* (ou *En vélo*), *Vous les jeunes, Vous les vieux, C'est vrai ce mensonge, Comment ça va bien, Arrivée d'air chaud.*

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.
Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée. Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.
WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

CYBERNETIC RANGER (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Armes et vies au max pour la sauvegarde cyber
15 'de CYBERGENIC RANGER
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"CYBERGENI.COM"
4Ø FOR I=1 TO 5Ø
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C=4891 THEN 1ØØ
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"CYBERGENI.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,ØD,ØØ,63,79,62,65,72,2E,ØØ,FF,ØØ,FF,ØØ,FF,B8
12Ø DATA Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89,C3,B8,ØØ,42,31,C9,BA,Ø2
13Ø DATA ØØ,CD,21,B4,4Ø,BA,ØA,Ø1,B9,Ø5,ØØ,CD,21,B8,ØØ,4C
14Ø DATA CD,21
```

F14 TOMCAT

Pour avoir les guns infinis dans le fichier TC.EXE recherchez 83 2E 9Ø 8C 19
et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

ROCK'N'ROLL

Après avoir tapé votre nom, au lieu de taper RETURN faites TAB et entrez le code VBWSH4U47MSRWU7.
(Guillaume PERNOT)

LOMBARD RALLY

Pour avoir un max d'argent, dans la sauvegarde, mettez FF 7F à l'offset 6.
(Guillaume PERNOT)

CYBERGENIC RANGER

Pour arriver facilement à la fin, éditez votre sauvegarde et mettez FF aux offset 2,4 et 6.
(Guillaume PERNOT)

PSEUDONYME n. m. Nom d'emprunt. Ex: le vrai nom de Patrick Sabatier est en fait Jean-Pierre Foucault. Et le vrai nom de Jean-Pierre Foucault est en fait Patrick Sabatier. A noter que ces deux exemples orthographient pseudonyme de la manière suivante: psedonim.

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Rentrez dans le jeu.
Obtenez un sponsor.
Choisissez une carrière.
Durant cette carrière, vous devez gagner le maximum possible (au moins 1000 dollars) (et si vous arrivez à avoir assez d'argent pour modifier les voitures, allez-y; c'est plus facile encore).
A la fin de la carrière, Mario doit vous laisser en faire une autre (de carrière...).
Pendant la course de Nazareth Speedway (c'est la plus facile car on va plus vite; le terrain est goudronné. Mais si vous voulez vous pouvez faire ça avec n'importe quel circuit), vous devez détruire votre voiture (c'est assez difficile avec les sprint cars, mais avec les autres voitures, vous verrez, c'est très facile (avec les indy ou les F1 on explose très facilement)). Voici comment détruire l'automobile (ne rentrez pas dans une autre automobile, car le bug ne marcherait pas (sauf à partir des modifies):
Au départ, rangez vous sur le coté vert.
Laissez passez les autres puis rentrez à vitesse maximale dans les murs dans un virage en tournant dans le sens contraire du virage(allez-y a fond).
Si vous n'y arrivez pas en 5 tours, qualifiez-vous, vous aurez 10 tours pour le faire. Je répète, c'est 10 fois plus facile avec des voitures plus rapides.
Après avoir anéanti la voiture, vous allez dans l'Instant Replay.
Quittez l'Instant Replay. Voila, Mario vous houspille, c'est bien fait pour ta pomme. Non, c'est une blague...(houspiller: gronder très, très fort; un peu comme quand AHL crie parce que Moulinex lui a volé sa Super Famicom). Il doit vous dire que une faute comme ça, ça coûte un max de fric.
Vous voila revenu au Menu des courses. Appuyez sur Esc: vous voila dans le Menu Principal.

Vous devez avoir un score négatif (quelquefois, Mario vous houspille, mais ce n'est pas important).

Maintenant, sélectionnez à nouveau une carrière. Acceptez d'abandonner l'ancienne partie. Et oh miracle, vous pouvez choisir toutes les sortes de voitures car vous avez plus de 65 millions de dollars de crédit (mais attention, je suis pas le Bon Dieu, vous avez toujours votre score négatif hors du tableau de sélection de voitures, mais vous pouvez toujours regagner de l'argent pour avoir un score positif. Il n'y a qu'a attendre qu'un petit lemming trouve un poke, si l'on est pas doué...).
(Matthieu Chareyre (le cousin germain de Moulinex))

DYNASTY WARS

Pour perdre un minimum, restez toujours en bas.

ULTIMA V

Pour avoir environ 20000 pièces d'or et même plus avec disk doctor aller au secteur 313 du play undergrounder du jeux (c'est le 3ème) et changer la chaîne d'héxadécimale qui se trouve aux coordonnées en x 4 et 5 et en y 0 la remplacer par 4D20 et sauvegarder ce changement. Ne ramassez surtout pas d'argent.

Pour avoir ensuite 255 points de vie, d'intelligence, de dextérité et de force. Toujours avec disk doctor, sur le même disk, secteur 312, changer les chaines héxadécimales aux coordonnées:
en x 14, 15, 16, 17, 19, 21; y en 0
en x 16, 17, 18, 19, 21, 23; y en 30
en x 18, 19, 20, 21, 23, 25; y en 60
en x 20, 21, 22, 23, 25, 27; en y 90
en x 24, 25, 26, 27, 29; en 150
en x 1 ; en y 150
remplacer tous ces points par FF.
(Jean-Philippe CAO)

GOLDEN AXE

Sur le tableau de sélection des personnages, tapez les touches 1-8 pour
choisir le level de départ.
(Guillaume PERNOT)

PIN'S n. m. Nouvelle unité monétaire. Son succès est très largement sujet à caution, en raison de l'extrême complexité du système: un Total vaut deux Esso, un Bercy vaut deux Zénith, trois TF1 valent un A2, le tirage de tête multiplie la valeur par 1,15, la série limitée par 1,3 x nombre d'exemplaires fabriqués. On notera en outre qu'une carte téléphonique encore pleine vaut cinq pin's, sauf si ce sont des tirages limités, auquel cas une carte ne vaut plus que trois pin's, sauf si la carte est elle-même un tirage limité, auquel cas elle vaut huit pin's (normaux). On peut décemment penser que d'ici un an, ce système monétaire sera totalement abandonné en faveur des flash pin's, qui sont comme des pin's mais avec des loupiotes qui clignotent avec des couleurs différentes, avec lesquels on nous gonflera pendant deux bonnes années.

LEISURE SUIT LARRY V

PREMIERE ÉTAPE: LARRY À LA PORN PROD CORP

Regardez le trophée sur la table en bas à droite, puis buvez un peu d'eau fraîche au distributeur. Allez dans la pièce au fond à gauche. Désinfectez vous les mains avec le baril qui se trouve en haut à droite. Prenez les cassettes vidéo près du moniteur en bas à droite.Passez chacune des trois cassettes dans l'appareil, situé au bout à droite du bureau, pour les effacer. Ouvrez le premier tiroir en partant de la gauche et prenez le chargeur. Allumez le radio-K7 et vous pourrez ainsi écouter toutes les musiques de Larry V. Sortez et ouvrez la porte qui se trouve prés de l'affiche. Entrez et prenez la carte de crédit " Aerodork Airline Gold Card" qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le tiroir du haut du premier casier en partant de la droite et prenez les dossiers des trois gagnantes. Sortez et branchez le chargeur dans la prise prés du meuble à café. Introduisez vôtre caméra dans le chargeur et attendez que la batterie indique 100%. En attendant, regardez les trois dossiers, vous découvrirez alors trois indices vous permettant de vous rendre dans chacune des villes où se trouvent les gagnantes. Reprenez le chargeur et la caméra. Sortez par la droite de l'écran. Dehors regardez la statue puis montez dans la limousine. Direction l'aéroport.
Prenez un billet d'avion pour New York grâce au distributeur situé à gauche de l'entrée. Entrez dans l'aéroport et utilisez vôtre "Aerodork Airline Gold Card" sur la caméra de surveillance. Entrez dans la salle d'attente et pour passer le temps, essayez de vous asseoir sur la chaise. Lorsque le message d'embarquement apparaît, utilisez le billet dans la fente située à droite de la porte.
Une fois à bord de l'avion, prenez le magazine qui se trouve sur le siège devant vous. Regardez le magazine et faites donc une petite sieste.

SECONDE ÉTAPE: PATTI AU FBI

Après la séquence animée vous vous retrouvez dans le laboratoire du FBI. Regardez tous les techniciens. Allez à droite et notez le numéro de téléphone de l'inspecteur. Regardez encore le technicien et ouvrez ensuite la porte de droite. Après cette visite médicale un peu spéciale, sortez et prenez la cassette et le lecteur qui se trouve sur le bureau à gauche de l'ordinateur. Placez la cassette dans le lecteur et vous obtiendrez alors des informations sur Reverse Diaz. Allez à gauche et prenez le soutien gorge sur le bureau et regardez le de plus près puis mettez le, il vous servira plus tard. Sortez par la porte du fond à gauche et entrez dans la limousine. Prenez la bouteille de champagne et téléphonez à l'inspecteur: 556-2779 pour lui demander des renseignements sur PC-Hammer. Prenez le fax et regardez le. Montrez le lecteur au chauffeur pour vous rendre chez Reverse Diaz.

Pendant le trajet vous en profitez pour faire une petite sieste pour vous retrouvez à nouveau dans la peau de Larry.

TROISIEME ÉTAPE: LARRY À NEW YORK

Dans l'aéroport de New York, Regardez les pubs jusqu'à ce que vous tombiez sur celle qui vous permettra de louer une limousine pour vous rendre au Hard Disk Cafe. Prenez une pièce dans la caisse qui se trouve sous la caméra de surveillance. Allez à droite et trouvez le téléphone qui marche pour pouvoir appeler le: 552-4668.
Sortez de l'aéroport et entrez dans la limousine. Montrez la serviette du Hard Disk Cafe au chauffeur pour qu'il puisse vous y conduire. Prenez le portefeuille qui se trouve à votre gauche sur le siège. Une fois votre destination atteinte sortez et regardez le portefeuille, vous découvrirez alors des cartes de crédits et du liquide. Mettez ensuite une cassette dans votre caméra de poche et entrez. Une fois à l'intérieur allez écouter un peu de musique grâce à la boite à musique située à gauche des ordinateurs. Parlez au maître d'hôtel qui ne vous est pas inconnu. Donnez lui 100$ pour obtenir une place. Prenez le ruban à trou qui sort de la machine et entrez dans la salle à manger. Faites un sitting jusqu'à ce que Michelle Milken, votre première candidate arrive. Malheureusement vous ne pourrez pas la suivre. Retournez voir le maître d'hôtel et donnez lui les cartes de crédits. Il vous donnera alors un nouveau ruban qui vous permettra d'entrer dans le salon Hermann. Utilisez le ruban sur la machine qui cette fois ci ne vous le rendra pas. Entrez dans le salon et engagez la conversation avec Michelle jusqu'à ce qu'elle vous invite à sa table. Mettez votre caméra en marche et parlez lui un moment. Puis donnez lui les relevés de comptes qui se trouvaient dans le portefeuille. Elle vous remerciera alors d'une agréable manière. Après cette séquence d'une incroyable intensité, vous vous retrouvez dans l'entrée du Hard Disk Cafe. Arrêtez vôtre caméra puis téléphonez au 552-4668 pour louer une limousine. Sortez et entrez dans la limousine, direction l'aéroport. Prenez un billet pour Atlantic City et agissez de la même manière que précédemment. Vous allez encore plonger dans un sommeil profond.

QUATRIEME ÉTAPE: PATTI CHEZ REVERSE DIAZ

Entrez dans l'immeuble et regardez l'affiche à gauche de l'ascenseur et notez l'étage du studio de Reverse Diaz. Réveillez le gardien et montrez lui le lecteur. Il vous enverra l'ascenseur. Une fois en haut, dirigez vous vers le disque d'or et la platine disque. Prenez le disque d'or et placez le sur la platine. Choisissez la vitesse 33 tours et mettez en marche. Ecoutez un moment et arrêtez la platine, reprenez le disque. Allez à la porte du fond et entrez. Dans le studio d'enregistrement allez jouer du clavier jusqu'à ce que le morceau soit correctement interprété. Ensuite parlez à Reverse Diaz et donnez-lui la bouteille de champagne. Une fois saoul, il vous donnera une cassette. De retour dans la limousine, montrez le fax au chauffeur et direction PC-Hammer.

CINQUIEME ÉTAPE: LARRY À ATLANTIC CITY

Dans l'aéroport, regardez les pubs et notez le numéro de téléphone pour pouvoir louer une limousine. Allez jusqu'aux machines à sous et utilisez les pour trouver une pièce.
Mettez une nouvelle cassette dans votre caméra et branchez le chargeur sur la prise pour pouvoir la recharger.

CACATOÈS n. m. Un cascadeur qui annonce qu'il va faire la cascade la plus dangereuse du monde, et qui se tue en la faisant.

LEISURE SUIT LARRY V (suite)

Reprenez le tout et allez téléphoner: 553-4468. Sortez et entrez dans la limousine. Montrez la pochette d'allumettes au chauffeur. Une fois arrivé au casino, parlez à l'hôtesse d'accueil,donnez lui quatre chiffres au hasard et vous gagnerez 10$. Entrez dans le casino et jouez au poker électronique jusqu'à ce que vous ayez à peu prés 1000$. Allez ensuite dans la salle du fond et donnez 25$ au garde. Regardez alors Jennifer, la gagnante du concours de maillots. Sortez du casino et allez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez un magasin de location de roller-skates. Entrez et approchez vous du comptoir. Donnez 250$ de caution pour pouvoir louer des rollers. Sortez et chaussez les rollers sur le banc. Baladez vous jusqu'à ce que vous rencontriez Lana Luscious. Mettez alors vôtre caméra en marche et engagez la conversation jusqu'à ce qu'elle vous invite à venir combattre contre elle lors d'une rencontre de catch dans la boue. Arrêtez votre caméra et retournez rendre les rollers. Vous récupérerez alors une partie de vôtre caution.

Retournez ensuite dans la salle du fond du casino et mettez à nouveau votre caméra en marche, puis donnez 500$ au garde pour pouvoir monter sur le ring. Touchez ensuite les différentes parties du corps de Lana jusqu'à ce que vous tombiez tous les deux par terre. Malheureusement vous ne pourrez pas aller jusqu'au bout. Après avoir mis en boite cette triste mésaventure, arrêtez votre caméra et sortez du casino. Parlez au portier pour qu'il vous appelle une limousine. Direction l'aéroport. Prenez un billet pour Miami, et entrez.

SIXIEME ÉTAPE: PAFFI CHEZ PC-HAMMER

Entrez dans l'immeuble et utilisez le code trouvé sur le fax pour ouvrir la porte de gauche: 28667. Vous vous trouvez alors dans le bureau. Fouillez dans la terre de la plante dans l'angle en haut à droite, vous trouverez alors une clef.Prenez ensuite le coupe papier qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le bureau avec la clef et fouillez dans les tiroirs. Vous trouverez un dossier et un papier bleu avec un numéro. Notez le numéro: 51402.
Photocopiez ensuite le dossier. Mais après avoir touché un mauvais bouton, la photocopieuse vous explose en pleine figure, vous vous retrouvez alors couvert d'encre. Remettez le dossier dans le tiroir et refermez le. Replacez la clef dans la terre et le coupe papier sur le bureau. Ouvrez la porte de gauche et entrez. Vous vous retrouvez maintenant dans la salle de bains. Utilisez la douche pour vous nettoyer. Mais une fois dans la douche, celle-ci s'enfonce dans le sol et vous vous retrouvez alors, après un passage remarqué devant les fenêtres des différents étages, au sous-sol. Prenez les vêtements qui se trouvent à côté de la douche et allez ensuite à droite. Utilisez le code trouvé dans le bureau pour ouvrir la porte du studio. Entrez et utilisez les commandes de la table d'enregistrement jusqu'à ce que vous captiez la conversation des deux individus. Prenez alors une bande magnétique qui se trouve dans le placard du fond. Mettez la bande sur le magnéto en bas à gauche et enregistrez la conversation. Malheureusement, Vous vous faites repérer et enfermer dans la pièce. Arrêtez le magnéto et rebobinez la bande avant de la reprendre.
Ensuite ajustez les commandes de la table jusqu'à ce que vous parveniez à régler le son pour pouvoir casser la vitre. Parler dans le micro et lorsque la vitre sera brisée, échappez vous. Vous vous retrouvez alors dans votre limousine et vous prenez la direction du FBI.

SEPTIEME ÉTAPE: LARRY À MIAMI

Dans l'aéroport regardez les pubs jusqu'à ce que vous en trouviez deux cette fois ci qui vont vous permettre de louer des limousines. Allez jusqu'au distributeur de cigarettes et prenez les deux pièces. Placez une nouvelle cassette dans votre caméra et rechargez la batterie. Allez ensuite téléphoner: 554-1272. Sortez de l'aéroport et montez dans la limousine. Montrez la carte du docteur Pulliam au chauffeur. Une fois sur place, montez les escaliers et ouvrez la porte. Vous vous trouvez alors dans la salle d'attente. Prenez la nappe qui se trouve sur la table en bas à droite. Allez frapper à la vitre du fond pour pouvoir prendre un rendez-vous. Répétez l'opération une seconde fois et répondez aux questions de la façon suivante: Y-Y-N-N-Y-Y-Y-Y-Y-Y-N-N-N. Pas de chance vôtre rendez-vous n'est pas avant six mois. Allez téléphonez au numéro trouvé sur la carte du docteur Pulliam: 554-3627. Utilisez ensuite la nappe autour de votre tête et frappez à nouveau à la vitre. La secrétaire voyant alors votre état vous fera pénétrer dans le cabinet du docteur. Mettez en marche votre caméra et regardez Chi Chi Lambada de plus prés.
Essayez de déboutonner sa blouse plusieurs fois de suite (environ 6 à 7 fois) jusqu'à ce que vous y parveniez. Parlez lui ensuite jusqu'à ce qu'elle se mette à danser. Elle vous emmènera alors dans la salle de gymnastique située au dessous où vous devrez réaliser quelques acrobaties infructueuses pour séduire la belle. Après ces exploits vous vous retrouvez à nouveau dans la salle d'attente. Arrêtez votre caméra et téléphonez au second numéro pour louer une limousine: 554-8544. Sortez et montez dans la limousine, et direction l'aéroport. Prenez un billet pour Los Angeles et entrez dans l'aéroport.

HUITIEME ET DERNIERE ÉTAPE: SÉQUENCE ANIMÉE

Patti fait son rapport à l'inspecteur qui lui propose alors de se retrouver à la maison blanche. Pendant ce temps l'avion de Larry a un léger problème: il n'y a plus de pilote.
Vous vous portez volontaire pour essayer de redresser l'avion. Après avoir touché plusieurs commandes, vous parvenez à prendre en main l'avion et à le faire atterrir. Vous êtes alors considéré comme un héros et le président des états unis vous invite à une réception à la maison blanche. Là, vous retrouverez Patti qui devra, après avoir démasqué monsieur Big, utiliser son soutien-gorge pour l'empêcher de s'enfuir. Finalement tout finit bien et vous partez tous les deux pour Camp David en hélicoptère.
Si vous possédez un carte sonore avec une sortie DAC, vous aurez droit à tous les sons digitalisés du jeu.
The End

(GUILLAUD Laurent)

JEUX... CRACK MICRO 16BITS

ZAK MAC KRACKEN

SFO :

Tirez papier déchiré - Utilisez papier déchiré avec carte plastique Ouvrez tiroir - Ramassez Kazoo - Allumez répondeur automatique Ouvrez tiroir (à côté du lit) - Ramassez facture téléphone - Ramassez bocal à Sushi - Ouvrez porte - Ramassez coin de tapis - Allez porte Ramassez coussin - Poussez coussin (de gauche) - Ramassez télécommande Utilisez cordon d'énergie dans issue d'énergie - Utilisez télécommande Ramassez couteau à beurre - Ouvrez cabinet - Ramassez boîte de crayons Utilisez crayon jaune sur papier déchiré - Ouvrez réfrigérateur Ramassez oeuf - Fermez réfrigérateur - Ramassez petite clé - Ouvrez porte - Allez porte - Allez sonnette (à gauche) - Poussez sonnette (3X) Ramassez pain rassis - Allez 14ème avenue - Ouvrez porte (Lou's Loans) Allez porte - Achetez guitare - Achetez combinaison - Achetez lunettes de nez - Achetez chapeau - Mettez lunettes de nez - Mettez chapeau Achetez boîte à outils - Achetez crosse de golf - Allez porte - Ouvrez boîte à outils - Utilisez cisailles sur pince à cheveux - Allez 13ème avenue - Allez porte (PTT) - Ouvrez porte - Allez - Allez bulletin Lisez bulletin - Utilisez crayon jaune sur bulletin - Ouvrez porte du comptoir - Utilisez terminal d'ordinateur - Lisez téléphone public Allez porte - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Utilisez bulletin avec boîte aux lettres - Allez escalier Utilisez clé anglaise sur pipe (sous l'évier)- Utilisez pain rassis dans évier - Allumez interrupteur - Eteignez interrupteur - Ramassez miettes de pain - Utilisez clé anglaise sur pipe - Utilisez bocal à Sushi avec évier - Allez porte (de la chambre) - Utilisez répondeur automatique Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Allez vers le fervent - Donnez Cashcard à fervent - Allez passage aux avions -

AVION :

Ouvrez porte (à gauche) - Allez porte - Utilisez papier hygiénique dans évier - Allumez évier - Poussez sonnette d'alarme - Allez (à l'avant de l'appareil) - Ramassez coussin (du premier siège) - Ramassez briquet - (OUVRIR TOUS LES COFFRES DU DESSUS POUR TROUVER LA RESERVE D'OXYGENE) - (APPUYER SUR LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE SERMON DE L'HOTESSE ET RECOMMENCER JUSQU'A TROUVER LE BON) - RECOMMENCER LE COUP DE L'EVIER - Allez (à droite) - Ouvrez four à micro-ondes - Utilisez oeuf dans four à micro-ondes - Fermez four - Allumez four - Allez au bon coffre - Ouvrez coffre - Ramassez tank à oxygène - Fermez coffre - (BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE VOYAGE)

SEATTLE :

Allez porte - Tirez branche d'arbre - Donnez cacahuètes à écureuil à 2 têtes - Utilisez branche d'arbre avec terre en vrac - Allez entrée de la caverne - Utilisez branche d'arbre avec fosse à feu (au milieu de l'écran) - Utilisez cisailles sur nid d'oiseau abandonné - Utilisez nid d'oiseau avec branche (dans fosse à feu) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur nid et branche - Eteignez briquet - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - Allez - Utilisez télécommande Ramassez cristal bleu - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal aux réservations -

DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions

SFO:

Allez porte - Allez 14ème avenue - Allez porte (la 2ème) - Utilisez cristal bleu sur fente - ATTENDRE UN PEU - Ramassez buvard - Changez à Annie - Ramassez Cashcard - Changez à Zak - Allez porte - Allez 13ème avenue - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Ramassez lettre - Lisez carte de fan club - Fermez boîte aux lettres - Allez escalier - Allez porte - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KATMANDU - Allez passage aux avions -

KATMANDU:

Allez dehors - Allez paille (à droite) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur paille - Eteignez briquet - Allez (à gauche) - Ramassez drapeau - Allez porte - Ramassez clé de la prison - Allez porte - Allez porte (à droite) - Mettez lunettes de nez - Donnez livre à garde - Allez porte - Allez à droite - Allez porte (à gauche) - Allez Yak - Utilisez Cashcard dans plaque d'immatriculation - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions -

KINSHASA :

Allez dehors - JUNGLE:D-D-D-D-G - Allez à gauche - Allez porte -
Donnez crosse de golf à Shaman - RELEVER LE CODE - Allez jungle -
G-G-G-G-D -

MARS :

Changez à Leslie - Ouvrez porte (du van) - Allez - Ouvrez boîte à gants - Ramassez Cashcard - Ramassez fusible - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Lisez Cashcard - Donnez Cashcard à Mélissa (la sienne) - Changez à Mélissa - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Ramassez cassette audio digitale - Ramassez boîte à boom - Changez à Leslie - Allez monolithe (à gauche) - Utilisez Cashcard dans fente - Allez porte (du foyer) - Utilisez jeton dans plaque métallique - Ramassez fusible brûlé - Utilisez fusible dans boîte à fusibles - Poussez bouton - Poussez bouton (à droite) - Allez porte du foyer - Allez coffre - Ramassez ruban adhésif - Ouvrez coffre - Ramassez torche - Ramassez couvertures - Ramassez balai et - Ramassez échelle (à droite, Allez porte - Poussez bouton (de droite) - Poussez bouton (de gauche) - Allez porte vers Mars - Allez sable - Utilisez sable avec balai et Donnez ruban adhésif à Mélissa - Donnez échelle à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Utilisez ruban adhésif sur cassette audio digitale - Utilisez cassette audio digitale avec boîte à boom - Allez porte - Allez visage énorme (à droite) - Utilisez échelle sur porte - Poussez boutons SELON LE CODE DE KINSHASA - Ramassez échelle - Allez grande chambre Allez statue immense (la 2ème) - Lisez marques étranges EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte énorme (la 3ème, à droite) - Utilisez piédestal avec échelle - Allumez boîte à boom - Enregistrer - Allumez sphère en cristal - Ramassez échelle - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 2ème) - Allumez boîte à boom - Jouer - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 1ère) - Allumez boîte à boom - Jouer Allez grande chambre - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Leslie Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak - Utilisez terminal
DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal
DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal
DESTINATION : MEXICO - Allez passage aux avions

MEXICO:

Allez porte - JUNGLE : D-D-G-D - Allez entrée du temple (celle de gauche) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau - Eteignez briquet allumé - Allez passage (juste au-dessus de Zak) - Allumez briquet... - Allez tunnel tout à droite - Allumez briquet... Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez 2ème porte (celle du milieu) - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LES MARQUES DE MARS - Dessin achevé - Ramassez fragment de cristal - Allez porte (à gauche) - Allez passage de gauche - Allez passage de gauche - Allez 2ème porte (du milieu) - Allez passage tout à gauche - Allez à droite - Allez jungle (à gauche) - G-G-G-D - Utilisez terminal - DESTINATION : LIMA - Allez passage aux avions -

LIMA :

Allez dehors - JUNGLE: D-D-D - Utilisez miettes de pain dans mangeoire -

FAIRE VITE :

Utilisez cristal bleu sur oiseau - Volez sculpture énorme - Volez oeil (celui de gauche) - Ramassez manuscrit - Volez

JEUX... CRACK MICRO 16BITS

ZAK MAC KRACKEN

fenêtre - Volez vallée (en bas) - Volez (à gauche) - Donnez manuscrit à Zak - A Zak - Allez jungle (à gauche) - G-G-G - Utilisez terminal - DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions - Allez porte - Allez escalier - Allez porte (à gauche) - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Changez à Annie - Allez porte - Allez bus - Changez à Zak - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Annie - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Zak - Donnez manuscrit à Annie - Donnez cisailles à Annie - Donnez fragment de cristal à Annie (2X) - Donnez drapeau à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions - Donnez livre à clochard - Utilisez ruban adhésif sur bocal à Sushi - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Zak - Donnez whisky à Annie - Changez à Annie - Allez porte - Donnez whisky à sentinelle - Eteignez interrupteur - Utilisez cisailles sur grille - Allez Stonehenge - Allez pierre d'autel - Utilisez pierre d'autel avec drapeau - Utilisez fragment de cristal sur pierre d'autel (2X) - Lisez manuscrit - Ramassez cristal jaune - Allez cabane des gardes - Allez aéroport - Donnez cristal jaune à Zak - Donnez cisailles à Zak - Changez à Zak - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez à gauche Allez porte - Donnez cristal jaune à Shaman - Changez à Leslie -

MARS :

Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez visage énorme - Allez grande chambre - Allez passage (le 1er) - Allez passage - Allumez torche - Allez passage tout à droite - Allez passage tout à droite - Allez passage rose (à droite) - Lisez jauge - Allumez interrupteur - Allumez interrupteur - Lisez jauge - Enlevez casque - Allez dédale - Allez passage bleu (à gauche) - Allez passage tout à droite - Lisez carte - Lisez sculpture Lisez marques étranges (EN FAIRE UN DESSIN) - Allez dédale - Allez passage rose - Allez passage jaune (à gauche) - Allez tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 2ème passage - Allez passage - Allez passage bleu (à droite) - Ramassez Ankh - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 3ème passage - Allez passage - Allez passage jaune (à droite) - Eteignez torche allumée - Utilisez Ankh dans panneau - Poussez bouton - Ramassez clé d'or - Ramassez clé grande - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Mettez casque - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte (du van) - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Lima (en bas à gauche - Ramassez candélabre - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Mexico (à gauche au milieu) - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Seattle (en haut à gauche) - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions -

MIAMI :

Utilisez terminal - DESTINATION : TRIANGLE DES BERMUDES - Allez passage aux avions - ATTENDRE - NOTER LA COMBINAISON - Poussez bouton - Donnez carte de fan club à Le Roi - NOTER LA COMBINAISON - Allez à droite Lisez dicteur du Lotto - NOTER LES CHIFFRES - Allez à gauche - UTILISER LA PREMIERE COMBINAISON - Allez à gauche - Utilisez parachute - Utilisez Kazoo - Utilisez cristal bleu sur dauphin - FAIRE VITE : Nagez sous l'eau - Nagez à droite - Tirez goémon (celui qui bouche l'entrée) - Ramassez objet brillant - Nagez surface Donnez objet brillant à Zak - A Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à LE CAIRE (à droite) -

LE CAIRE:

Utilisez objet brillant sur base - Utilisez candélabre avec objet brillant - Allez à gauche - Tirez levier - Allez escalier - Allez à droite - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau Eteignez briquet - Allez porte - Allez passage (à gauche) - Allez désert - Allez jambe (celle du bas) - Utilisez marques étranges avec crayon jaune - DESSINER LA FIGURE DE MARS - Dessin achevé - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez porte secrète - Allez porte à droite - Allez passa tout à droite - Allez passage à droite - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage tout à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Changez à Zak - MEME PARCOURS - Changez à Annie - Lisez hiéroglyphes - FAIRE COMME INDIQUE - Changez à Zak - Utilisez crayon jaune sur carte de papier - Lisez marques étranges - EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte - Allez passage tout à droite (4X) - Allez 2ème passage en partant de la gauche - Allez tout à gauche (3X) - Changez à Annie - MEME PARCOURS - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier Changez à Zak - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Poussez levier - Mettez combinaison - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Visage Martien -

SI LESLIE ET MELISSA N'ONT PLUS D'OXYGENE :

Changez à Leslie - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Changez à Mélissa - Allez porte - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak ou Annie -

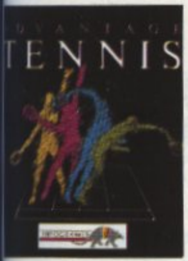
Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LA FIGURE DU SPHY - Dessin achevé - Allez tunnel de droite - Allumez briquet - Allez passage vert à gauche - Allez passage à gauche (3X) - Allez grande chambre - Mettez tank à oxygène - Mettez bocal attaché (bocal à Sushi + ruban adhésif) - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolithe - Utilisez monolithe avec Cashcard (2X) - Changez à Leslie - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez tramway - Changez à Mélissa - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolithe - Utilisez monolithe avec Cashcard (4X) - Donnez jeton à Leslie (2X) - Changez à Zak -

FAIRE VITE :

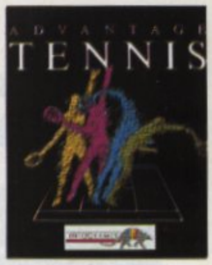
Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Mélissa - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Allez pyramide - Utilisez balai et sur tas de sable - Changez à Zak - Allez pyramide - Utilisez pince à cheveux avec trou de serrure - Allez porte - Allez passage (à droite) - Changez à Mélissa Allez pyramide - Allez porte - Allez passage à droite - Changez à Leslie - Allez porte - Allumez torche - Allez passage à droite - Donnez clé d'o.r à Zak - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Zak - Allez escalier (à gauche) - Changez à Mélissa - Allez escalier - Changez à Leslie - Allez un peu à droite (pour débloquer le passage) - Changez à Zak Allez boîte - Utilisez boîte avec clé d'or - Changez à Mélissa - Allez bouton - Changez à Zak - Allez cristal blanc - Changez à Mélissa Poussez bouton - Changez à Zak - Ramassez cristal blanc (VITE !!) Allez tout à gauche - Changez à Mélissa - Allez tout à gauche - Changez à Leslie - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Mélissa - Allez escalier - Allez porte à droite - Allez passage à gauche - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à pyramide égyptienne - Changez à Leslie - Allez porte - Allez passage à gauche - Allez station de tramway - Eteignez torche allumée - Changez à Mélissa - Allez station de tramway - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte du van - Utilisez value à oxygène - Fermez porte - Enlevez casque - Changez à Leslie - Enlevez casque - Changez à Zak - Enlevez bocal attaché - Enlevez tank à oxygène - Utilisez cristalabre avec cristal jaune - Utilisez cristalabre avec cristal bleu - Utilisez cristalabre avec cristal blanc - Poussez interrupteur - Changez à Annie - Poussez interrupteur .

NOTES CONCERNANT LES AEROPORTS :

-Il existe un vol Seattle-Miami , mais pas de Miami-Seattle.
-A Miami,il existe un vol touristique,le survol du Triangle des Bermudes,avec retour à Miami (peut-être).
-A Miami,il n'y a pas de ville,juste l'aéroport.
-Les codes de sortie visa ne sont demandées que lorsque l'on quitte le territoire des Etats-Unis (Bermudes y compris).
(Alexandre DI MASCIO)



ADVANTAGE TENNIS



Lundi 3 novembre 1991 — LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS. — ★ 1ère ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT !

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.





PROFIL D'UN CHAMPION

- 1 à 2 joueurs simultanés.
- Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- Visualisation au ralenti du dernier échange.
- 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- Différents angles de vue du joueur.

GAGNEZ VOTRE PIN'S N° 1 MONDIAL

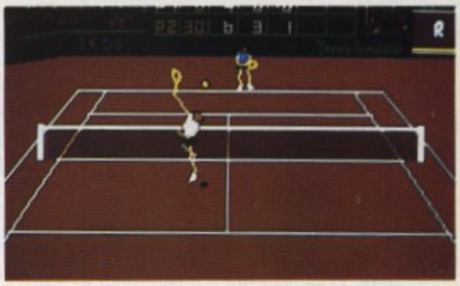
Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N° 1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrons constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.

HEAD — SKI TENNIS FOOTWEAR GOLF

INFOGRAMES

PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46

JOYSTICK - SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

GOLDEN AXE WARRIOR
J. Paul Q.21001
Pouvez-vous m'indiquer où se trouvent toutes les magies (sur Sega).

OBITUS
Christian Q.21002
Une fois sorti de la mine, on arrive dans un château, dans une des pièces, il y a un homme avec une couronne. Que faut - il lui donner pour l'avoir? Dans la mine, il y a un endroit où mettre la pierre du "Green Man", cela découvre un passage secret gardé. Le garde tué, on arrive vers un guerrier avec un bouclier et une épée. Quelle arme, ou quel talisman faut - il utilisé pour le tuer? Une fois retourné à la tour de départ, après avoir ouvert une porte et traversé la forêt, j'arrive au deuxième château, une fois arrivé à la bibliothèque, combien faut - il donner de morceaux de manuscrits (sur Amiga).

MANIAC MANSION
Mickaël Q.21003
J'attends de l'aide dans Maniac Mansion. Je voudrais savoir comment accéder au 2ème, 3ème, 4ème et 5ème étage? Quel est le code la porte blindée? Dans la bibliothèque, comment monter à l'escalier? Comment ouvrir le garage?

INDIANA JONES
Matthew Q.21004
Je suis coincé dans le temple. Après que Donovan ait blessé Henry, Indy doit aller chercher le Graal. Comment doit - il faire pour aller le chercher (3 épreuves?) Qu'est ce qu'Indy doit posséder dans le temple?

LAST NINJA II
Renaud Q.21005
Comment fait - on pour passer la rivière après avoir passé les abeilles du niveau 1. S'il y a un autre chemin, où se trouve t'il? Je n'arrive pas à sauter dans l'eau. Avant de prendre la perche, (dont je n'arrive pas à me servir comme arme), je ramasse un morceau de papier par terre, à quoi sert - il?

MURDER IN SPACE
Mickaël Q.21006
Comment faire pour sauver l'équipage? Quels mélanges doit-on faire avec le bras manipulateur? Quelles sont les BALS de chacun? Où se trouve le coffre?

ZELDA II
Selim Q.21007
Où trouve-t'on le sortilège, le tonnerre, la clef magique et la croix?

MORTEVIELLE MANOR
Cécile Q.21008
Je suis parvenue a découvrir seulement 30% des indices, je suis allé dans le puits, à la cave, au grenier, j'ai fouillé toutes les pièces. Maintenant je suis bloquée que faire?

AWESOME
Christophe Q.21009
Sur la planète après avoir récupérer les disques, que faire? J'arrive à l'aire d'atterrissage, et il ne se passe rien.

IT CAME FROM THE DESERT
Christophe Q.21010
Comment tuer les fourmis géantes et autres insectoïdes. J'ai déjà tiré dans la tête et les yeux des insectoïdes, mais sans top de succès. Comment sauver le monde, en abattant ces monstres?

LA SECTE NOIRE
Florent Q.21011
Où trouver des indices, pour pénétrer dans le repère de la secte? Je n'en trouve aucun.

GREMLINS II
Renaud Q.21012
Je n'arrive pas à tuer la chauve - souris Gremlins du 2 ème niveau. Comment faire pour l'abattre? (sur Gameboy).

MORTEVIELLE MANOR
Bruno et Vincent Q.21013
Pourquoi ne peut-on pas rentrer dans la chambre de Julia? (1ère porte à droite dans le couloir).

MEGA MAN II
Un lecteur Q.21014
Au niveau du Dr Willy dans la zone 1, lorsqu'on arrive à une grande échelle avec un grand trou à côté. En haut à gauche il y a l'échelle à rejoindre. J'ai essayé toutes les armes (1, 2 et 3) et ça ne marche pas, comment faut-il faire?

ELVIRA
Fanfan Q.21015
Comment peut-on se débarrasser de l'horrible femme dans la cuisine? J'ai beau lui jeter du sel, rien ne se passe. Comment se débarrasser du loup-garou de l'étable? Comment peut-on utiliser le vieux pistolet? Est-il normal, que je ne puisse prendre aucune plante dans le jardin?

POLICE QUEST 1
Eric Q.21016
Comment arrêter les dealers?

LA CHOSE DE GROTEMBURG
Daniel Q.21017
Après être passé par la décharge, je me trouve à l'intérieur de la maison abandonnée. Je suis monté au grenier, et j'ai jeté le matelas par la fenêtre et moi aussi par la même occasion. Sous mes pieds, je trouve un pigeon, je le donne au chasseur, qui me donne une grenade en échange que dois-je en faire?
Comment ouvrir la bouche d'égout?

OPERATION STEALTH
Aurélie Q.21018
Comment John doit - il faire pour s'échapper de la cage au dessus des piranhas? Où se trouve le stylo rongeur?

ELVIRA
Jérôme Q.21019
Comment faire pour qu'Elvira donne la potion qu'on lui demande? A quel moment faut - il lancer la flèche d'argent sur le loup-garou? Comment tuer le vampire?

FINAL FANTASY LEGEND
Un lecteur Q.21020
J'arrive à passer le 1er niveau mais une fois au 2ème monde, après avoir trouvé l'île flottante je suis bloqué, que faire?

MORTEVIELLE MANOR
Hallyday Q.21021
Qu'il y a t'il à découvrir à la chapelle? Est-ce qu'il y a une issue dans le puits? Avec quoi ouvrir la porte de la 1ère chambre?

CAPTIVE
Philippe Q.21022
Comment utilise-t'on l'argent dans ce jeu?

DUNGEON MASTER
Philippe Q.21023
Comment utilise-t'on les pouvoirs magiques, et à quoi servent ils?

INDIANA JONES
Julie Q.21024
Dans la salle de sport, comment détacher le maillet? Dans la chambre du père d'Indy, comment ouvrir la commode? Dans les souterrains comment enlever la torche? Comment ouvrir la dalle? Comment ouvrir la grille de la bouche d'égout? Je n'arrive pas à dépasser la place de Venise.

LES VOYAGEURS DU TEMPS
Luongo Q.21025
Dans la base Crughon, à la sortie du vaisseau lorsque je suis invisible, faut-il aller à la porte du fond? Sinon où faut-il aller?

ELVIRA
Olivier Q.21026
J'ai déjà les 6 clefs, mais j'aimerai savoir comment battre le monstre de pierre dans les catacombes. Comment ouvrir les pincettes dans la chambre des tortures?

GOONIES II
Deux inconnus Q.21027
Nous avons un problème, nous n'arrivons pas à passer le 4 ème level, que faut-il faire?

MORTEVIELLE MANOR
Nicolas Q.21028
Je prends le couteau dans la chambre, je vais dans la cave, mais je ne sais pas où mettre le couteau. Pouvez-vous me le dire?

TREASURE DIZZY ISLAND
Luc Q.21029
Comment faire pour prendre le "Solid gold egg"?

CADAVER
Jimmy Q.21030
Je suis bloqué au niveau 1, que faut-il donner comme sacrifice au tombeau Glouton?

JOYSTICK - SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

REPONSES

Vous êtes victorieux? Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

MANIAC MANSION

Joystick R.19003
Si tu avais l'original de Maniac Mansion, tu aurais le code de la porte blindée et tu saurais, qu'il n'y a que deux étages à la maison.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Christophe R.18001
Tout d'abord, il faut avoir la liasse de papier qui se trouve dans le tiroir du bureau. Une fois dans la salle, il faut introduire la liasse dans l'ouverture de la photocopieuse et actionner le bouton vert, puis le bouton rouge. L'alarme se déclenche, il faut immédiatement récupérer la liasse et se placer sur le cercle blanc à droite. Vous serez transporté au Moyen - âge.

CADAVER

Christophe R.18009
Vous vous trouvez dans la cour royale, N, E, E, E, E, E, N, O, N, O, E, E, O, appuyez sur le premier bouton en arrivant, la première gemme apparaît. Au départ, lorsque l'on actionne le levier, intercalez - vous entre les grilles, lorsqu'elles se referment. Depuis le départ, ramassez toutes les pièces, ensuite la deuxième, puis troisième Gemme. Dans la salle où il faut placer les gemmes, vous devez ouvrir le coffre pour obtenir la quatrième gemme.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Christophe R.18015
Il faut prendre le seau sur l'échafaudage, le sac plastique qui se trouve dans la poubelle, l'insecticide dans le placard. Ouvrir la porte des WC et prendre le petit drapeau qui est à vos pieds. Utilisez le seau sur le robinet, puis utilisez - le sur la porte. Ensuite, actionner le tapis pour trouver la clef. Actionner la porte de droite, le patron vous laisse tranquille.

INDIANA JONES

Christophe R.18017
Dans la maison d'Henry, il y a deux objets importants (peinture au mur, carnet du Graal). Pour l'avoir, il faut pousser la bibliothèque et prendre le morceau de scotch. Retourner à l'université et faire dissoudre le scotch dans le dissolvant, prendre la clef, celle - ci ouvre le coffre. Mais d'abord, il faut déplacer la plante et tirer la nappe.

RYGAR

Un lecteur R.14002
Pour tuer le monstre du palais de Dorado, il y a une technique à apprendre. Il faut se placer de façon que tu puisses toucher l'ennemi en sautant au dessus de ses tirs. Une fois arrivé à la fin du saut vers la gauche, tu refais le même mouvement des dizaines de fois, et n'oublie pas en sautant de gauche à droite le plus loin et le plus haut possible.

GEISHA

Hervé R.14014
Avant de rencontrer Oko, il faut que tu consultes l'affichage publicitaire qui se trouve derrière la porte de l'armoire. Puis il faut cliquer une des deux flèches jusqu'à l'apparition du mot : "OSTRAEDE", avec en face le code la zone. La belle pêcheuse plongera et te ramassera bien vite les deux perles noires (si tu la protèges!)

CADAVER

Un lecteur R.14018
Quand tu as trouvé l'urne contenant les cendres de Carolus, dépose-les sur son autel et un parchemin inconnu (puissance 200) apparaîtra. Emploie le sortilège lire la magie sur ce parchemin qui s'appelle en fait "massacre". Jette ce sort sur le dragon qui mourra puis fouille-le. Pour passer au niveau 2, va dans la salle aux 4 boutons, appuie dans l'ordre 1, 4, 2, 3, le 1 étant le plus à gauche. Va dans la salle au dragon, appuie sur le bouton, passe dans la salle suivante, actionne le levier, te voilà au niveau 2.

MURDER IN SPACE

Un lecteur R.14021
En bas à gauche, sur l'écran du laboratoire de chimie, il y a une croix formée de 5 boutons. Appuie haut, bas, gauche, droite, le bras se met à bouger, tu peux l'utiliser.

INDIANA JONES

Matthieu R.14009
Il suffit de donner au troisième garde, la peinture trouvée chez Henry. Si on veut, on peut éviter de tuer le gros garde, pour cela il faut être habillé en domestique et lui dire "Je fais des courses pour un de vos camarades", "des bottes à cirer", "au 2 ème étage" et enfin "Il est de garde comme vous".

GHOSTBUSTERS II

Cyril R.13008
C'est simple, au deuxième niveau, dès que tu as tué un monstre, appuie sur la barre d'espace. Les petits bonsbommes (les ghostbusters) qui sont au pied de la statue iront chercher le slime.

INDIANA JONES (ACTION)

Cyril R.13033
Après avoir pris la Croix de Coronado, reviens à la dernière corde (celle où il y avait la lanterne), grimpe jusqu'à la corde de gauche, et saute à droite. Monte un peu, saute dans le passage, puis avance jusqu'à un trou, saute par-dessus, avance et tu arrives au train.

STRIDER

Thomas R.13019
On ne peut pas partir de l'endroit où il y a le mille-pattes car c'est la fin du niveau 1, et il faut le tuer. Pour le tuer, il faut rester en haut du trou et attendre qu'il monte. Petit truc, il faut de préférence avoir le robot bonus, il t'aidera à le tuer.

MORTEVIELLE MANOR

Mathieu R.14025
Quand tu te trouves dans le grenier, tu dois posséder une sorte de clef mais qui n'en n'est pas une, elle a un trou situé en son milieu. Puis, place la dans le trou qui est au dessus du meuble. Tu as dû remarquer un trou dans la boule inférieure droite, place la baguette dans le trou, puis tourne la, un tiroir secret s'ouvrira. Fouille le, tu dois y trouver des manuscrits ou des lettres, lis-les, un type arrivera et il t'avouera sa culpabilité. Il y a sûrement des objets à prendre dans la chapelle, mais ils ne te seront pas utiles.

MONKEY ISLAND

Marc R.14001
Pour trouver le "helmet", tu dois aller à la cuisine du "Scumm Bar", et sous la table où il y a le morceau de viande, tu trouves un pot sers t'en comme "helmet". Pour aller sur la petite île, il faut aller dans le tableau où il y a le "Citizen of Melee", à côté de lui une porte, rentres-y et prends sur la table un poulet, regarde le c'est un "rubber chicken". Retournes sur l'île, puis utilises-le sur le câble.

INDIANA JONES (ACTION)

Marc Q.14001
Après avoir trouvé la Croix de Coronado, il faut remonter jusqu'au type qui monte et qui descend à la corde. Quand il descend, va sur sa corde, puis sur celle d'à côté, grimpe et à droite, tu arrives au train.

ZELDA II

Denis R.16018
Pour passer la rivière dans le village de Saria, il faut trouver Bagu. Pour le trouver il faut suivre ces indications. Dès que vous sortez de la grotte, allez tout droit jusqu'à la rivière. Ensuite, allez à droite jusqu'à la forêt, dès que vous y êtes, avancer 7 écrans d'arbres, puis remontez d'un écran, vous arrivez à Bagu. Retournez au village de Saria, rentrez dans la maison du village, et interrogez le chevalier. Ressortez, un pont se construira tout seul, et vous pourrez trouver le marteau dans une des grottes à côté de la rivière.

DUNGEON MASTER

Eric R.14015
Au niveau 1, tu dois juste tuer le dragon et ensuite assembler le "Firestaff" (bâton de fau). Retourne au niveau 13 et tue les monstres poilus (sortes de poisons, etc...), ensuite va dans la petite salle en haut à droite et tue le monstre poilu. Attire le magicien noir, ouvre une porte, met toi en face et dès qu'il est devant toi, lance-lui un "flux cage" puis décale toi. Renouvelle l'opération 4 fois (il doit être emprisonné dans 4 flux cage), puis lance un "fuse" et voilà tu viens de terminer Dungeon Master.

MANIAC MANSION

Un lecteur R.14011
Pour aller au laboratoire du Docteur Fred, il faut d'abord aller en prison et ouvrir la porte de gauche, avec la clef lumineuse. Puis faire un des codes suivants: 8640, 3300, 7572, 0032, 5858, 1594, mais d'abord il faut laisser le Docteur Fred aller à la salle de jeux vidéo. On ne peut pas ouvrir la porte de la pharmacie. Dans le coffre d'Edna il y a une enveloppe et à l'intérieur de celle-ci se trouve des jetons que tu devras utiliser dans les jeux vidéo.

L'AIGLE D'OR

Jean R.13034
Les bonnes cheminées sont reconnaissable au trou qu'elles ont dans le pied gauche.

CONCOURS SIMPSONS

OCEAN / ACCLAIM / JOYSTICK

GRACE A OCEAN, GAGNEZ UNE NES, UNE GAMEBOY, DES JEUX EN PAGAILLE, DES TEE-SHIRTS, DES PIN'S ET DES POSTERS!



QUESTIONS

1 Quel est le prénom du héros du jeu?
2 Sur quelle chaîne de télévision est diffusé le dessin animé "Les Simpsons"?
3 Parmi les jeux d'arcade suivants, il y en a un qui n'a jamais été adapté par Ocean sur ordinateur. Lequel? - Midnight Resistance - Dragon Ninja - Space Harrier - Toki - Combat School
4 Donnez le nom et le prénom du créateur de la série "Les Simpsons".

LES PRIX

1ER PRIX: Une console de jeu Nintendo NES 8 bits + une console Gameboy + un jeu Robocop sur Gameboy + un jeu Simpsons sur Gameboy + un pin's Simpsons + un tee-shirt Simpsons. Eh, pas mal, non?

2EME AU 10EME PRIX: Le jeu Simpsons Ocean/Acclaim (sur micro) + trois nouveaux jeux Ocean (Darkman, Elf et Smash TV) + un tee-shirt Simpsons + un pin's Simpsons.

11EME AU 20EME PRIX: Un tee-shirt Simpsons + un pin's Simpsons.

21EME AU 30EME PRIX: Un pin's Simpsons + un poster Simpsons.

REGLEMENT DU CONCOURS

1 - Ocean et Joystick organisent un concours doté de prix dont la liste figure sur cette page.
2 - Ce concours sera clos le 31 décembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
3 - Les membres des sociétés Ocean et Joystick ne sont pas autorisés à participer.
4 - Les bulletins-réponse devront être renvoyés à Joystick, concours Simpsons, 103 bd MacDonald, 75019 Paris, avant la date de clôture du concours.
5 - Les gagnants seront prévenus individuellement.
6 - En cas d'ex-æquo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.
7 - Les bulletins raturés ou illisibles seront éliminés.

BULLETIN-REPONSE

à découper et à renvoyer à Joystick, Concours Simpsons, 103 bd MacDonald, 75019 Paris avant le 31 décembre.

Nom :.. Prénom :..

Adresse :..

Ville :...Code Postal:............................

Modèle de votre ordinateur (pour les jeux):..

Réponse 1: ....

Réponse 2: ....

Réponse 3: ....

Réponse 4: ....

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 16

SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM



SUPER MARIO BROS 3 GENIAL

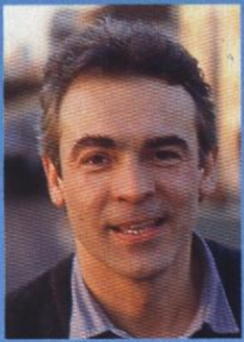
48 TESTS

ALPHA MISSION II • BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE • BLADES OF STEEL • BLUES JOURNEY
CALIFORNIA GAMES • CHECKERED FLAG • LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE • COPTER 271
CRYSTAL QUEST • DARK CASTLE • DECAP ATTACK • DEVIL CRASH • DIGGER • DRAGON EGG
EL VIENTO • FATAL REWIND • GALAXY FORCE II • GAUNTLET II • HARD DRIVIN'
HEROES OF THE LANCE • HIT THE ICE • HYPER ZONE • ISOLATED WARRIOR • JERRY BOY
KING OF MONSTERS • MASTER OF WEAPON • MERCS • NEUTOPIA II • PINBALL MAGIC
POWER LEAGUE IV • PRO SOCCER • RAD GRAVITY • ROAD RASH • SCRAPYARD DOG
SENGOKU • SHADOW OF THE BEAST • SPACE GOMOLA • STRIDER • SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER MARIO BROS 3 • SUPER PRO-AM • SUPER TENNIS • TIME LORD • TURBO SUB
THE VIKING CHILD • WORLD CLASS LEADER BOARD • WORLD JOCKEY

LE CALME A

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY



Alain Huygues-Lacour



J'm Destroy

EDITO

Bonjour, ça va ? En forme ? Heureux de vivre ? Content d'être avec nous ce soir ? Oui, vous m'en voyez ravi. Avant de rentrer dans le vif du sujet et bien que cet édito soit écrit avant l'ouverture de Micro & Co, je tenais à vous remercier d'être venus aussi nombreux, au cas où vous seriez venus nombreux. C'était vraiment sympa de vous voir tous agglutinés devant notre stand tels des abeilles dans une ruche. Dans le cas contraire, je tenais à vous dire que c'était pas vraiment cool de ne pas vous être déplacés. Notre stand était pourtant super clean. Enfin, je tenais également à nous excuser pour les diverses alertes à la bombe qui ont eu lieu durant le salon, si des alertes à la bombe ont eu lieu !

Voilà, la période faste arrive, les mois denses où les nouveautés arrivent en pagaille, sont là et bien là. Comment, vous voulez des preuves ? Quarante tests, cela ne vous suffit pas ! Une fois de plus et comme tous les mois nous avons balayé pour vous tous les titres qui allaient sortir un jour et cela dans n'importe quel point du globe. Des îles Fidji aux Canaries en passant par la Nouvelle Calédonie, la Crête et les îles Galapagos, vous connaîtrez toute l'actualité de ce monde ludique qui nous fascine tant. Bien entendu, vous retrouverez également notre traditionnel et légendaire coup de cœur, ce mois-ci c'est Super Marios Bros III sur Nintendo 8 bits qui est à l'honneur, et quel honneur !

Ah oui, une toute petite dernière chose avant de se quitter, n'oubliez pas que vous retrouverez toute l'équipe de Consoles News et de Joystick dans Joypad en vente tous les mois aux alentours du 15. Si vous ne le trouvez pas en kiosque à cette date, ne vous inquiétez pas, c'est peut-être que la sœur du beau-frère de l'imprimeur est tombée malade, que la CGT organise ce jour-là une manifestation contre l'importation massive des jeux vidéo japonais, ou que tout simplement nous sommes en retard, hypothèse la moins probable, je vous l'accorde.

Sayonara. — *J'm Destroy*

Comme tous les mois, inconditionnels de la console, voici le moment fort de la soirée, le moment que vous attendez tous avec une impatience bien normale, le moment-clef, le moment de toutes les émotions et de tous les discours, en un mot comme en cent, je ne passerai pas par quatre chemins pour vous le dire, voici le moment tant attendu et tant désiré, celui des news de Consoles News. Ahhh, quel régal, quelle délectation, quel sublime plaisir.

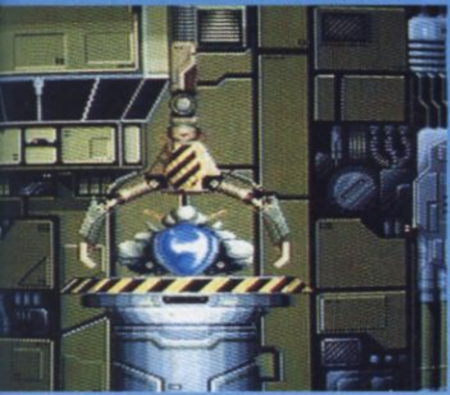


WORLD CUP DODGE BALL

PC ENGINE

World Cup Dodge Ball est bel et bien comme vous vous y attendiez, une bête mais très sympathique simulation de football européen. Certes nettement moins précise au niveau du réalisme qu'un Pro Soccer sur Super Famicom où même que Formation Soccer sur PC Engine, cette réalisation de Naxat Soft devrait cependant avoir ses fans. Les sprites sont rigolos et typiquement japonais, pour ne rien vous cacher ce sont d'ailleurs les mêmes que ceux de Dodge Ball, la simulation de balle au prisonnier disponible également sur cette console. Avec une option permettant de jouer à deux, une dizaine d'équipes, des situations de jeux assez marrantes, World Cup Dodge

VANT LA TEMPETE



R-TYPE COMPLETE CD

Cup devrait combler le petit vide qui existe sur cette bécane en matière de simulation footballistique.

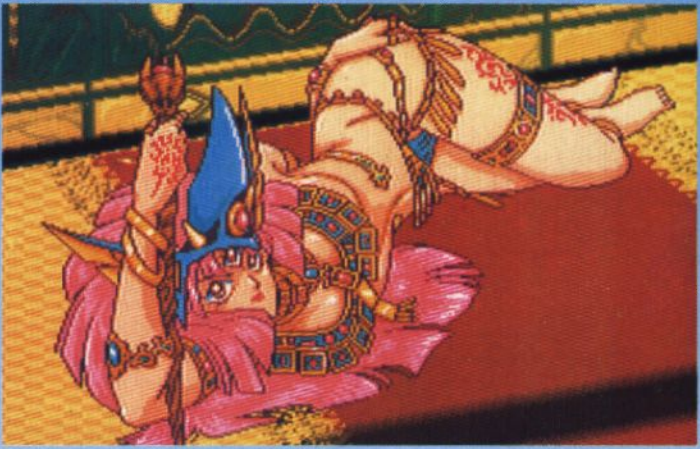
Avec **R-Type Complete CD**, sur CD Rom bien évidemment, Irem nous offre la version non tronquée de ce Shoot'Em Up culte d'arcade. Reprenant trait pour trait tous les aspects et tous les niveaux de la version originale, R-Type Complete CD permettra également aux joueurs d'admirer de nombreux dessins animés présents entre chaque scène, il y en a sept. Ponctué par des musiques fantastiques, R-Type Complete CD sera très certainement l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année, sa sortie étant annoncée pour le courant du mois de décembre.

Décidément les simulations de catch font recette sur la console NEC. **Monster Pro Wrestling** vous entraînera une fois de plus dans les méandres de ce sport complètement truqué. Cette fois-ci pourtant et contrairement à Second Bout, le dernier jeu de la sorte disponible sur cette bécane, on ne participe pas vraiment aux combats. On prépare ses coups à l'avance et on voit évoluer son combattant à l'écran, à la manière de Maniac Pro Wrestling. Doté de graphismes assez sanglants, cette simulation pourrait être très intéressante pour tous ceux qui comprennent le parfaitement le tong. Disponible dès le début du mois de décembre.

Super Metal Crusher n'est autre qu'un jeu de simulation de guerre futuriste dans laquelle des robots se prennent la tête méchamment pour savoir qui est supérieur à l'autre. D'un concept assez novateur ce jeu ne devrait cependant pas atteindre les vitrines, même des meilleurs magasins d'importation, tous les textes et toutes les explications étant dans un étranger imbitable, le japonais bien sûr.

Si vous êtes amoureux, si vous avez une copine, n'essayez surtout pas **Vanilla Syndrome**. En effet, ce jeu de mah-jong n'est pas qu'un simple jeu de mah-jong. Il vous permettra aussi de réveiller vos sens, grâce à de superbes créatures aux formes bien rondes. Ressemblant de fort près à un Strip Poker classique, Vanilla Syndrome est un jeu plus que surprenant qui offre des graphismes d'une rare qualité sur une machine telle que la PC Engine.

Dans **The Addam's Family**, vous jouez le rôle d'un des membres de cette grande famille. Embourbé dans une histoire comme seuls les Américains savent les faire, vous voilà en train d'affronter de nombreuses créatures hideuses dans ce jeu d'arcade au scrolling horizontal. Edité pour l'instant sur Turbo Grafx, donc sur la PC Engine américaine, ce jeu ne sera peut-être pas disponible en version japonaise, enfin dans l'immédiat.



VANILLA SYNDROME

SUPER FAMICOM

Ouvrez bien vos mirettes, ce qui va arriver n'est pas à mettre sous la vue de tout le monde. Bien qu'on vous ait déjà parlé de **Castlevania IV**, on n'a pu résister au plaisir de vous montrer un nouvel écran de ce jeu tant celui est beau et brillant. En route pour retrouver une princesse prisonnière d'un quelconque prince des ténèbres, vous allez devoir arpenter une dizaine de niveaux tous plus remarquables et plus détaillés les uns que les autres pour atteindre votre but. Armé de votre fouet, tel Indiana Jones, il faudra lutter contre des zombies sortis d'outre-tombe, des chauves-souris maléfiques, des tombeaux géants, bref contre une tonne d'adversaires aux allures pas vraiment amicales. Assurément aussi gigantesque que le fabuleux Super Ghouls and Ghosts (testé dans ce numéro), cette production de Konami qui mis à part Goemon Fight ne nous avait pas réellement épaté sur Super Famicom risque bien de réaliser le même carton. Castlevania IV devrait être disponible dans les tous premiers jours de novembre en France, sa sortie au Japon étant annoncée vers la fin novembre, le



THE ADAM'S FAMILY



CASTLEVANIA IV



MONSTER PRO WRESTLING



SUPER METAL CRUSHER



TOP RACER

28 exactement.
Prévu pour le mois de décembre, **Top Racer** de Kemco est une simulation de course automobile sur Super Famicom qui selon toute vraisemblance devrait avoir ses adeptes. Alors que ce jeu peut se jouer seul ou à deux, chacun ayant alors son propre écran de jeu, il faudra négocier les pentes et les virages serrés du mieux possible pour être le champion que vous désirez être. Utilisant les routines propres à cette machine en matière de zoom, Top Racer est à zyeuter avec précaution lors de sa sortie, même par ceux qui détestent les courses automobiles tant l'ambiance semble être chaude autour de ce titre.



SUPER ADVENTURE ISLAND

Super Adventure Island n'est autre que le Nième épisode de Wonder Boy. Entraîné dans une histoire pour le moins complètement rocambolesque, notre cher camarade sera tout seul pour se dépêtrer des problèmes dans lesquels il s'est fourré. Outre des graphismes très variés et ma foi fort sympathiques, la principale qualité de Super Adventure Island est sans aucun conteste sa maniabilité et le plaisir qu'il fournit lorsqu'on commence une partie. Peut être moins attendu que Castlevania, mais il est difficile de faire mieux, ce titre sera assurément l'une des vedettes de Noël sur Super Famicom.

NEO GEO

Malgré le nombre de jeux testés ce mois-ci sur Neo Geo, il faut bien reconnaître que les nouveautés se font attendre. Parmi elles cependant, **Super Eight Man** ne devrait plus trop se faire attendre. Pouvant se jouer à deux, ce qui est pratiquement toujours le cas sur cette bécane, Eight Man est une nouvelle fois un jeu de baston pur et dur, comme les programmeurs de chez SNK savent si bien le faire. Se déroulant suivant un scrolling horizontal parfait, normal, c'est une Neo Geo, Eight Man vous entraînera au cœur d'un complexe robotisé qu'il faudra

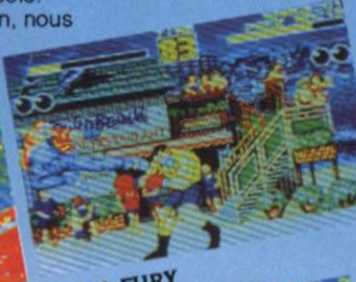


SUPER EIGHT MAN

détruire à grands coups de latte. Gardé par des impressionnants ennemis, la lutte sera chaude du début à la fin. Très largement inspiré par Ninja Combat, cette réalisation devrait cependant connaître un vif succès tant les décors et les effets spéciaux sont admirables et remarquables. Encore un must en perspective sur cette console.
Dans un avenir un peu plus lointain, nous devrions voir arriver cinq ou six nouveaux titres.



2020 SUPER BASEBALL



FATAL FURY



FOOTBALL FRENZY



CYBERNETIC SOCCER

2020 Super Baseball, une simulation de baseball futuriste qui vous permettra de choisir parmi douze équipes dans trois types de jeux différente. Ce jeu sera doté d'une option deux joueurs, ce qui est toujours agréable.
Fatal Fury est un jeu de baston à la Street Smart, dans lequel deux combattants devront s'affronter dans un duel à mort. Les graphismes et les musiques seront bien sûr au rendez-vous, mais fallait-il encore le préciser?

Football Frenzy est comme son nom l'indique une simulation de football américain complètement folle. Si vous voulez de l'action, vous en aurez jusqu'à ne plus savoir qu'en faire. Engagé dans une lutte pour la conquête du titre avec neuf autres équipes, les matchs seront sidérants de réalisme. Avec des zooms ahurissants, Football Frenzy est un jeu qu'il faudra voir absolument lors de sa sortie.
Décidément l'heure est à la simulation sportive sur Neo Geo! Avec **Cybernetic Soccer**, vous allez participer à un championnat de football de type européen cette fois aux règles très légèrement modifiées. Animation bétonnante et maniabilité remarquable seront les arguments de choc de cette production.

GAME GEAR

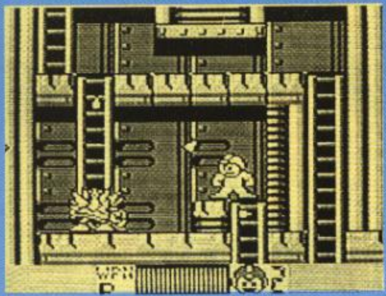
De plus en plus à la mode, la Game Gear ne compte pas arrêter son ascension là. Avec **Alien Syndrome**, un titre issu de la Master System et des bornes d'arcade, Sega frappe à nouveau très fort. Perdu au centre d'un complexe spatial, vous êtes entouré de monstres, d'ectoplasmes baveux malveillants qui ne cherchent qu'une seule chose: mettre fin à vos jours. Heureusement vous ne l'entendez pas de cette oreille et armé de votre rayon laser, vous catapulterez tous ces nains en enfer. Sortie annoncée en décembre au Japon, donc pas très longtemps après en France, surtout en importation parallèle.
Dans **Heavy Weight Champ** annoncé pour le début de l'année prochaine, vous devez vous mesurer à des boxeurs à allure pas franchement sympathique qui n'auront qu'une seule envie, c'est de vous réduire en bouillie. Se déroulant à la façon de Final Blow sur Megadrive et en arcade, Heavy Weight Champ sera à recommander à tous les inconditionnels des jeux de bas-



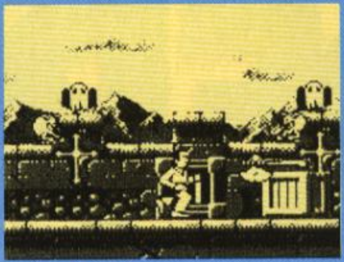
ALIEN SYNDROME



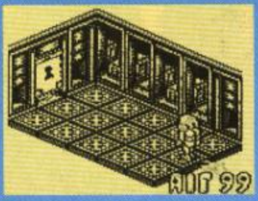
HEAVY WEIGHT CHAMP



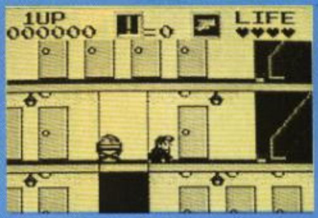
ROCKMAN WORLD II



DR FRANKEN



ALTERED SPACE



ELEVATOR ACTION

ton que je sais nombreux. En tout une douzaine de combattants vous feront face, avant l'obtention du titre de champion du monde des poids lourds.

MEGADRIVE

Suite du célèbre Joe Montana, **Joe Montana II** est également une simulation de football américain. Bien plus détaillé que le numéro 1, cette séquelle offrira au joueur des vues du terrain différentes ainsi que des zooms. Malheureusement aucune autre information n'a pu filtrer des ateliers de développement du géant japonais. Nous vous tiendrons au courant.

GAMEBOY

Mi-arcade, mi-aventure, **Altered Space** vous entraînera dans un monde en 3-D isométrique assez spectaculaire pour un jeu tournant sur une machine telle que la Gameboy. Comportant une centaine de salles aux graphismes riches et fournis en décors, Altered Space sera une très bonne alternative à tous les jeux de plates-formes et autres jeux de réflexion qui font rage sur la console portable de Nintendo.



PRINCE OF PERSIA

Retrouvez les aventures de Megaman, l'un des plus populaires personnages des jeux vidéo, dans **Rockman World II**. Aussi parfaitement réalisé que le premier épisode de la série, Rock Man World est de retour pour une fantastique aventure qui vous fera parcourir une demi-douzaine de planètes assez peu hospitalières. Doté d'un scrolling multi-directionnel, ce jeu de plates-formes vous permettra de récupérer bon nombre d'armes et d'options spéciales vous assurant un parcours sans trop de dommages. Mais attention, résoudre l'aventure ne sera pas simple et de longues heures de jeu intensif seront nécessaires pour en voir le début de la fin. Encore un must en perspective sur cette machine, qui n'arrêtera pas de nous surprendre.

Dans **Dr Franken**, vous entrerez en lutte contre le fameux docteur en médecine fabricant de monstres à répétition. Non content d'être à lui tout seul une légende, Frankenstein a également décidé d'enlever votre charmante et douce amie. Prenez votre courage à deux mains, hissez-vous à la hauteur des super héros de votre temps et libérez votre dulcinée des griffes du méchant. Action, émotions fortes et suspense seront au rendez-vous de ce jeu d'arcade aux bons graphismes qui devrait voir le jour dans le courant de décembre, enfin si tout va bien.

Issu des vieux ordinateurs ludiques, **Elevator Action** vous transportera dans un monde coriace, rempli de portes et d'ascenseurs. Derrière ces portes, vous aurez parfois de bonnes surprises, des options, des bonus, etc... mais dans la plupart des cas des hommes à l'allure assez maladive n'ayant que le seul espoir de vous éliminer apparaîtront. A vous d'avoir les réflexes nécessaires pour vous dépêtrer de ces situations délicates.

Après sa sortie prochaine sur PC Engine, **Prince Of Persia** devrait voir également le jour sur Gameboy. Enfermé dans un château médiéval aux mille et une facettes vous partirez à la recherche d'une princesse qui est votre copine, en plus, maintenue prisonnière dans l'une des salles obscures de ce même château par un infâme tyran. Si les graphismes de Prince Of Persia peuvent vous sembler relativement simplistes, c'est que les programmeurs se sont plutôt penchés sur l'animation, qui comme vous vous en apercevrez, vous feront méchamment flipper.

LYNX

Dans **Dirty Larry** vous jouez le rôle d'un flic pas vraiment très honnête, plutôt du style ripoux, mais qui n'aime pas du tout, mais alors pas du tout qu'on vienne lui prendre la tête sur son territoire. Et lorsqu'il apprend qu'une bande de semeurs de merde vient vendre de la came dans les rues de la ville, il part dans une rage folle et s'envole dans une course effreinée pour réduire en cendres tous ces cloportes colporteurs de mort. Alors que le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, vous pourrez tout en tapant sur tout ce qui bouge récolter quelques bonus utiles pour la suite des événements. Sortie annoncée pour l'année prochaine, quoiqu'avec Atari ça sera peut-être dans deux ans!



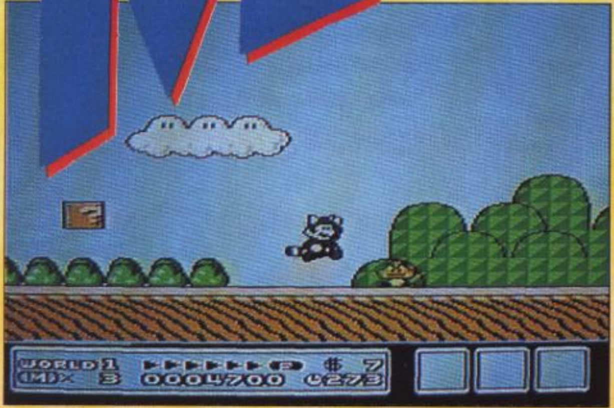
DIRTY LARRY

720° est la conversion du titre du même nom qui sévissait il y a quelque temps dans les salles de jeux vidéo. Sur votre skate-board, vous devrez participer à quatre épreuves qui devraient vous faire devenir un véritable professionnel. Doté d'un superbe scrolling multi-directionnel et de quelques effets de zoom par piqué des vers, 720° est annoncé pour la fin de l'année, quoiqu'avec Atari ça peut être dans deux ans!



720°

SUPER MARIO BROS. 3



Notre héros saute toujours avec autant de souplesse et sa taille augmente lorsqu'il ramasse un champignon magique, mais ses performances ne s'arrêtent pas là car il est capable de nouveaux exploits encore plus extraordinaires. Grâce à certains power-ups, Mario peut se transformer en plusieurs personnages différents qui disposent de capacités particulières, très utiles à certains moments. Par exemple, la super feuille lui permet de se transformer en raton-laveur. Mario dispose alors d'une queue dont il peut se servir pour assommer ses ennemis ou encore pour casser un bloc. Et surtout, sous cette forme Mario est capable de voler, sous réserve de disposer d'assez de place pour prendre son élan avant de décoller. Il peut également se déguiser en grenouille, ce qui lui permet de nager mieux lors des scènes aquatiques, ou encore en homme-marteau pourvu d'une carapace. Quant au costume de Tanooki, il offre les mêmes avantages que celui du raton-laveur, mais en plus il lui permet de se transformer temporairement en statue afin de se tirer d'un mauvais pas.

Comme dans Super Mario 2, il y a également des jeux dans le jeu. En effet, au cours de votre progression vous pourrez tenter votre chance en formant des visages, à l'aide de bandes qui défilent rapidement, ou encore en retournant des cartes pour essayer de former des paires. En revanche, ne perdez pas votre temps à rechercher des warp zones car vous n'en trouverez pas. Dans ce nouvel épisode, vous devez absolument rechercher trois sifflets magiques. Autant vous prévenir tout de suite qu'ils sont vraiment bien cachés: il faudra sérieusement vous creuser les méninges et essayer les coups les plus farfelus pour les découvrir. Mais cela en vaut la peine, car une fois que vous serez en possession de ces trois sifflets vous aurez accès à une warp zone qui communique avec tous les mondes !

Comme d'habitude, Super Mario Bros 3 est un jeu immense qui ne comprend pas moins de huit mondes, chacun d'eux comportant sept ou huit secteurs. Une chose est certaine: vous allez voir du pays! Les paysages sont très variés puisque vous allez visiter des for-

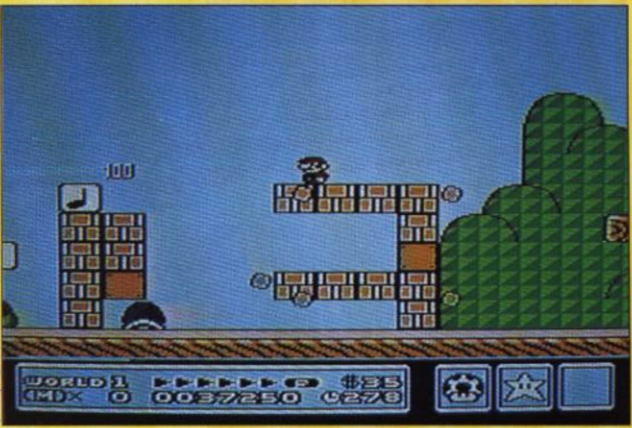
Autant vous le dire tout de suite: Mario c'est mon pote, il me fait craquer! Je me suis tellement éclaté avec les précédents épisodes que je ne vous parle même pas de l'enthousiasme avec lequel je l'attendais, ce Mario 3. Un des grands avantages de cette série c'est que l'on peut acheter un Mario Bros les yeux fermés sans même prendre la peine de l'essayer, on peut être sûr à 100% que l'on ne sera pas déçu. Les programmeurs qui réalisent cette série sont des petits génies (ils sont nombreux également!) car ils trouvent le moyen de nous surprendre à chaque fois avec des tas d'innovations que l'on n'a jamais vues dans d'autres jeux. Et puis, c'est incroyable tout ce qu'il peut y avoir comme astuces, passages secrets, salles de bonus, etc... Nintendo Power (le magazine officiel Nintendo aux USA) a consacré un numéro spécial aux astuces de Super Mario Bros 3: il fait 80 pages! Et croyez-moi, ce n'est pas du remplissage, ces pages sont bourrées d'astuces en tous genres. En dehors des Mario Bros, je ne vois pas quel autre jeu pourrait nécessiter une solution aussi imposante (à l'exception de la série des Zelda).

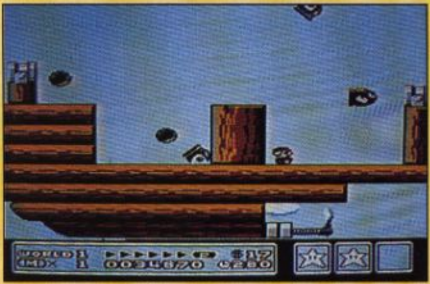
Boowser, le vieil ennemi de Mario, est de retour et une fois de plus il s'apprête à foutre le souk dans le paisible royaume des champignons. Il a envoyé ses sept fils pour s'emparer des sceptres royaux de tous les pays du monde des champignons et ils en ont profité pour transformer les rois en animaux. Heureusement, Mario est là; il ne va pas tarder à remettre de l'ordre dans cette pagaille.



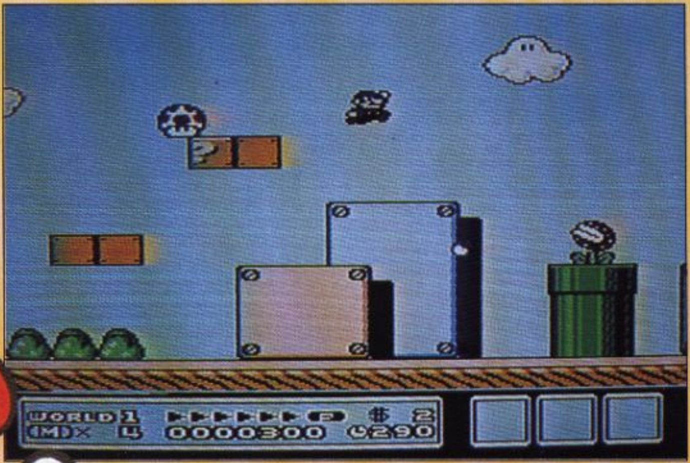
teresses et une pyramide, vous traverserez des océans ou vous ferez une balade au dessus des nuages et bien d'autres choses encore. Quant aux ennemis, ils sont encore plus variés que dans les épisodes précédents. Alors, vous pouvez être certain que vous ne terminerez pas ce jeu rapidement, en dépit de la présence d'options Continue illimitées. En effet, les Continues vous ramènent au premier secteur du monde dans lequel vous étiez, ce qui vous oblige à passer les huit secteurs d'un monde avec les vies dont vous disposez et c'est loin d'être facile dans les mondes supérieurs. Et puis, Super Mario Bros 3 est tellement riche que l'on peut encore découvrir de nouvelles astuces dans un secteur que l'on a déjà traversé un nombre incalculable de fois. Il y a même des endroits secrets dans les salles secrètes, c'est dire que vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Du reste, il est clair que le Super Mario World de la Super Famicom reprend bon nombre d'ingrédients de ce Mario 3 de la NES.

La réalisation est vraiment excellente, avec des graphismes nettement améliorés par rapport à ceux des épisodes précédents. L'animation est fluide et le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel, sans les sauts d'écran qui intervenaient de temps à autre dans les Mario plus anciens. Mais plus important encore, on retrouve une fois de plus la fantastique jouabilité qui a fait la gloire de cette série. Les commandes sont d'une souplesse exceptionnelle et l'on fait faire vraiment tout ce que l'on veut à son personnage une fois que l'on maîtrise bien les commandes. Mario peut même sauter en avant pour prendre un bonus et changer de direction en plein vol pour retomber sur le sol à l'endroit précis de son point de départ. Cette précision hallucinante contribue pour beaucoup au plaisir du jeu et l'on peut réussir les actions les plus périlleuses en sachant que si l'on rate son coup ce ne sera pas la faute du programme. Nintendo a réussi là un nouveau chef-d'œuvre, pourtant il n'était pas du tout évident de faire mieux que les épisodes précédents. Alors vous savez ce qui vous reste à faire, mais je n'ai pas vraiment besoin de vous dire que ce programme est indispensable. Comment posséder une console Nintendo sans se procurer les trois épisodes de cette saga légendaire?











NINTENDO
99%

CABLE n. m. En musique et en informatique, c'est l'objet minable qui empêche de faire fonctionner correctement plusieurs briques de matos.



EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 20
SON : 17
ANIMATION : 18

PS: La note de 99 % est peut-être un peu basse, mais par principe je n'aime pas donner 100% à un jeu.

DÉcapAttack



Après une brève mais forte expérience biologique et génétique, vous voilà devenu un être complètement paumé. Tellement paumé d'ailleurs, que vous ne savez plus réellement qui vous êtes. Un bon matin, vous vous réveillez donc avec, tenez-vous bien, une tête dans le bide. Eh ouais, parfaitement, une tronche en plein milieu de l'estomac. Très pratique pour une digestion rapide des aliments ingurgités, cette tête en plein milieu de votre abdomen n'est pourtant pas pour vous plaire. A qui d'ailleurs cela pourrait-il plaire? On se le demande. De plus, au fur et à mesure que la journée avance, vous vous rendez compte que chaque partie de votre corps, de la tête en passant par les bras, les pieds, les jambes, les épaules, le cœur, ne sont pas les vôtres. Véritable catastrophe en réalité que celle-ci. Après une très rapide enquête, vous apprenez que vous êtes en réalité une sorte de mutant destiné à une armée secrète entièrement formée de militaires ayant votre allure. Bonjour la tête de l'armée! Déjà grave d'origine, cette fois-ci on est sûr qu'elle sera complètement ravagée de l'esprit. Bon, revenons donc à nos moutons. Vous êtes dans un archipel formé par sept parties du corps humain. Votre but est simple, il consiste à retrouver les sept parties du corps, chacune terrée



dans les sept îles de l'archipel. Bref, l'affaire ne sera pas de tout repos, d'autant plus qu'il faudra venir à bout de vers de terre à la mords-moi-le-nœud, de taupes mutantes et géantes, de fantômes particulièrement rebelles et tenaces, de crapauds dégénérés et abrutis au possible, de grenouilles stupides et bornées qui foncent à toute berzingue sans vraiment se poser de question, de têtes de mort sautantes, etc... Tout cela encore n'était sans compter avec les traditionnels monstres de fin de niveaux qui vous offriront de bonnes minutes de plaisir à leurs côtés. Dans cet amoncellement de catastrophes et de délire loufoque vous aurez outre votre tête qui sort telle un diablotin de sa boîte, la possibilité de vous faire aider par le Dr Stein, le savant fou qui, repenti de ses actes, est maintenant de votre côté. En récupérant certaines potions magiques au cours des niveaux, il vous renseignera sur leurs effets immédiats. Ces potions vous permettront entre autres de devenir invulnérable pendant quelques instants, d'anéantir tous les vermisseaux à l'écran, de gagner de la puissance en punch et en saut ou de geler sur place tous ces salopards qui vous veulent du mal. De plus lorsque vous achèverez trois rounds d'un niveau, un bonus stage vous permettra encore de gagner quelques vies supplémentaires, bien utiles en vérité pour continuer la lutte et arriver au bout de votre mission.



A histoire délirante, jeu complètement délirant, pourrait dire le proverbe si il existait. Decap Attack est absolument enthousiasmant. Alors que le jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, à la manière de Magical Guy, l'action est rondement menée. En sautant de plate-forme en plate-forme, en rebondissant sur des trempolines imaginaires symbolisés par des flèches, en refilant des coups de tête à qui en veut, on s'éclate comme des petits fous. D'autant plus que la musique donne elle aussi un peu plus de punch à l'ensemble. D'un graphisme souvent assez déroutant et qui dans la vie de tous les jours n'a aucune réalité, Decap Attack est pour le moins un jeu décapant et qui sent bon, vraiment bon la bonne humeur. Une bonne surprise, pour un jeu dont on avait rarement entendu parler avant aujourd'hui.

J'm DESTROY

Sélection MICROMANIA

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17

MEGADRIVE 88%

MER n. f. Mélange constitué de trois quarts d'eau et d'un quart de pétrole, sauf sur la côte d'Azur, où le quart de pétrole est remplacé par un quart de déclarations rassurantes (voir TCHERNOBYL).

space Gomola



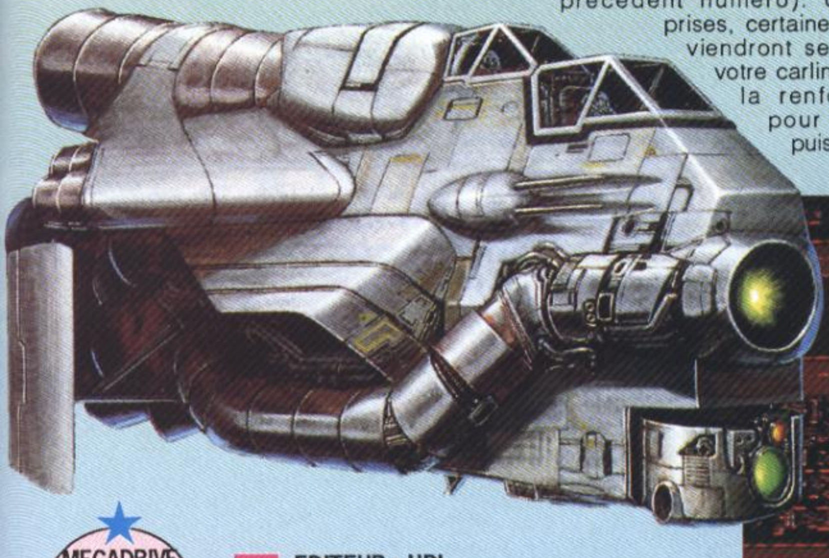
Holà! On arrête là les frais et les angoisses du scénario. Pour simplifier nous dirons tout simplement qu'il n'y en a pas. La notice de Space Gomola étant entièrement en Japonais et mes connaissances en cette langue n'étant pas encore tout à fait parfaites, je n'insisterai pas sur la substance qui a permis aux programmeurs de chez UPL de réaliser Space Gomola. Et pourtant je suis certain que ce ne sont pas les idées débiloïdes et zarbïodes qui leur ont manqué pour créer un jeu tel que celui auquel nous avons à faire aujourd'hui. Eh oui, si Space Gomola est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal d'une qualité assez moyenne (mais nous y reviendrons un peu plus tard), le moins que l'on puisse dire c'est qu'il ruisselle d'idées saugrenues et originales.

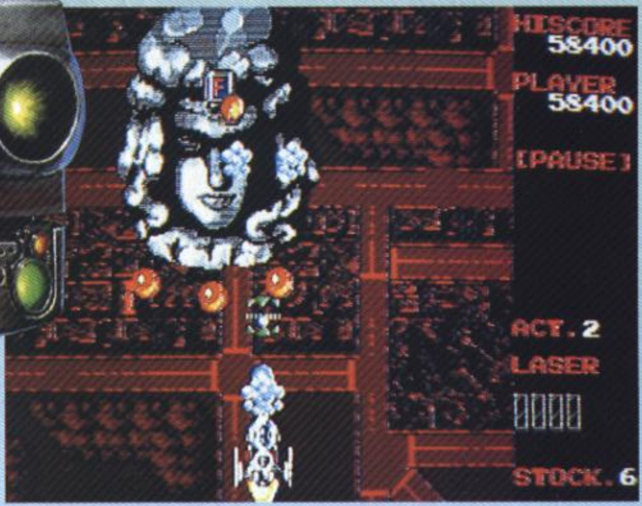
A la base pourtant son déroulement est plutôt du genre classique. Des ennemis arrivent de toute part à travers l'écran et comme de bien entendu, vous êtes là avec votre vaisseau spatial, qui soit dit en passant ressemble plus à une chaussure raccommodée qu'au dernier cri en matière d'arme d'infiltration, au beau milieu de cette affaire qui ne demande qu'à être réglée une bonne fois pour toutes. Et lorsqu'on est dans un jeu de tir et qu'une affaire demande à être réglée, en général il n'est pas nécessaire de sortir de Centrale ou de Polytechnique pour savoir de quoi il s'agit. Il faut bizmuter et tirer de partout. Et en ce qui concerne la défonce de la gâchette à qui mieux-mieux, je vous garantis que Space Gomola est très fort. C'est très simple, vous voulez des ennemis, tenez, à droite, là, il y a une horde féroce qui s'approche, comment ils viennent de disparaître, que cela ne tienne, matez en haut il y en a encore une bonne dizaine qui ne demandent qu'à être expédiés en enfer. Plongé au cœur de la bataille, sous le feu de l'ennemi, vous allez avoir à faire à rude épreuve pour vous en tirer avec les honneurs de la guerre. Heureusement que dans cette univers de folie dévastatrice, vous n'êtes pas tout seul comme une âme en peine cherchant désespérément à se faire aimer. Une âme généreuse a dispersé un peu partout à travers les huit niveaux du jeu en tout cas des options fort intéressantes qui customiseront encore un peu plus l'armement déjà très bon de votre chaussure... Euh, excusez-moi, de votre vaisseau, décidément c'est à s'y méprendre. Parmi celles-ci vous découvrirez notamment des pastilles de couleur qui vous permettront d'accroître votre vie en augmentant la taille de votre croiseur, un peu à la façon de Super Long Nose Goblin sur console PC Engine (voir test du précédent numéro). Une fois prises, certaines options viendront se coller à votre carlingue pour la renforcer et pour qu'elle puisse encore mieux tenir le coup devant la cinquantaine de tirs ennemis présents à l'écran simultanément (dans certaines circonstances toutefois). Mais l'arme la plus intéressante de Space Gomola est sans aucun doute celle d'origine: une sorte de rayon laser dirigeable en restant appuyé sur le bouton B du joypad. Un peu à la façon de Missile Command sur la vieille console 2600 d'Atari, cette arme est, lorsqu'elle est utilisée à bon escient, très efficace. Malheureusement pour vous et comme vous n'avez pas quatre mains, vous ne pourrez pas tout faire en même temps, il faudra donc choisir entre diriger le rayon laser ou votre vaisseau. Si vous êtes seul, tout le jeu sera pour vous un véritable calvaire et jamais vous ne saurez quand utiliser telle ou telle arme. Cependant et grâce à l'honorable savoir-faire japonais, vous allez pouvoir demander de l'aide à un copain qui aura été bien inspiré de prendre la seconde manette pour diriger ce rayon laser.

Si des idées dans ce genre apportent à Space Gomola des plus certains par rapport à ses concurrents directs, il est cependant regrettable que la réalisation de ce jeu ait été aussi bâclée. En fait on a l'impression que les programmeurs ont voulu trop bien faire en créant des scrollings sur plusieurs plans (cinq ou six), en ajoutant une tonne de sprites qui bougent et tirent dans tous les sens. Bref, bref, cet état de choses a plusieurs répercussions sur le jeu en lui-même. Premièrement l'action est ralentie, deuxièmement la maniabilité du vaisseau n'est pas extraordinaire et troisièmement rien n'est vraiment clean dans Space Gomola. Du début à la fin, sauf à de très rares exceptions près, c'est tout le temps le bordel le plus complet.

Partant donc d'idées originales, Space Gomola est un jeu qui a été un peu gâché par un excès de zèle de la part des auteurs. Un petit peu dommage...

J'm DESTROY





MEGADRIVE JAPONAISE
70%

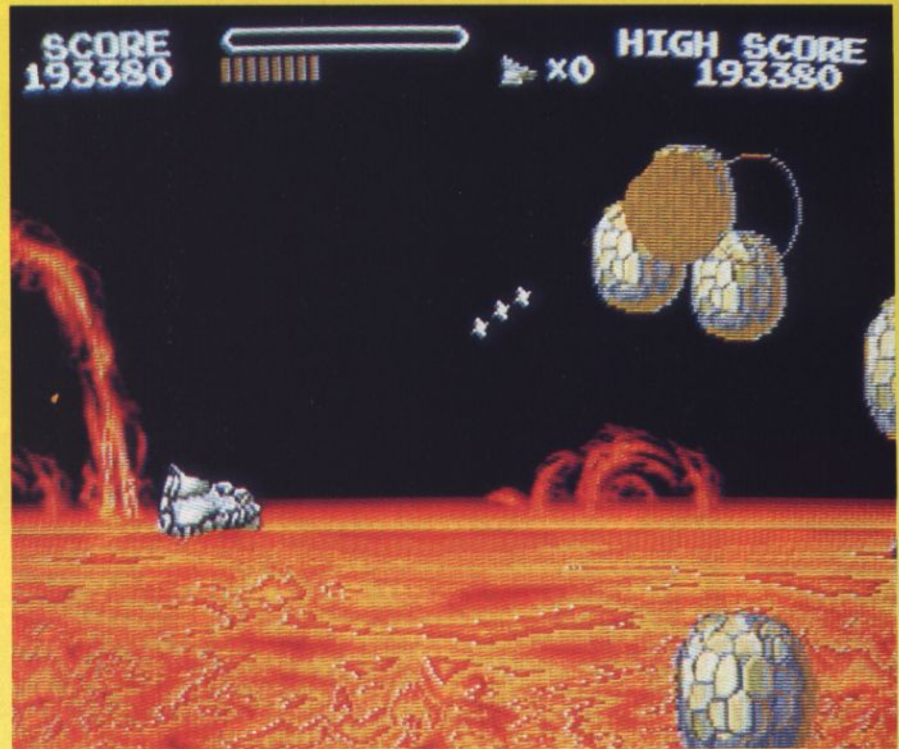
EDITEUR : UPL
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

TORTUE n. f. Voir NINJA.

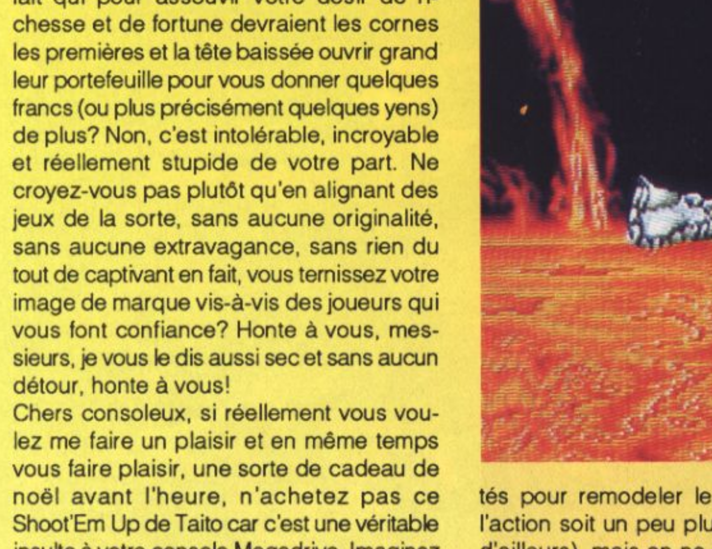

– Regarde moi ça ! 1'22"00 à Monaco...
je suis nul, nul, nul.

MASTER OF WEAPON

Alors là non, c'est est trop! Des Shoot'Em Ups à scrolling vertical à la mode des Vapor Trail, des Truxton, des Hurricane et autres ringardises du style, on n'en veut plus. Voilà, c'est clair, net et on ne peut plus affirmatif. Non mais franchement, messieurs de Taito, pour qui nous prenez-vous? (NDLR: J'm Destroy est très influencé par Florent Pagny). Des vaches à lait qui pour assouvir votre désir de richesse et de fortune devraient les cornes les premières et la tête baissée ouvrir grand leur portefeuille pour vous donner quelques francs (ou plus précisément quelques yens) de plus? Non, c'est intolérable, incroyable et réellement stupide de votre part. Ne croyez-vous pas plutôt qu'en alignant des jeux de la sorte, sans aucune originalité, sans aucune extravagance, sans rien du tout de captivant en fait, vous ternissez votre image de marque vis-à-vis des joueurs qui vous font confiance? Honte à vous, messieurs, je vous le dis aussi sec et sans aucun détour, honte à vous!



Chers consoleux, si réellement vous voulez me faire un plaisir et en même temps vous faire plaisir, une sorte de cadeau de noël avant l'heure, n'achetez pas ce Shoot'Em Up de Taito car c'est une véritable insulte à votre console Megadrive. Imaginez que Master Of Weapon n'est autre que le dixième Shoot'Em Up à scrolling vertical de la sorte sur Megadrive.



Imaginez encore que Master Of Weapon n'a strictement aucun intérêt par rapport à ses concurrents. Encore si il avait été disponible il y a deux ans au début de l'ère Megadrive, cela aurait encore pu passer mais là, non je suis désolé, cela ne passe pas. On se croirait revenu des lustres en arrière, à l'époque de Xevious en arcade, dont Master Of Weapon est largement inspiré. Bien sûr, à l'évidence des ingrédients y ont été ajoutés pour remodeler le tout et pour que l'action soit un peu plus rapide (elle l'est d'ailleurs), mais on ne peut pas se foutre de la gueule des gens, des passionnés que nous sommes comme ça en toute liberté, en toute impunité. Il faut sévir pour arrêter le massacre, sévissons donc. Bien que je conçoive parfaitement que Master Of Weapon puisse être un jeu de tir tout à fait dans les normes pour les néophytes, pour les non-initiés, qu'il puisse engendrer chez eux un certain plaisir dû à une absence de jeu-référence, il me paraît tout à fait improbable qu'il puisse attirer la foule des consoleux et les allumés de plaisir pendant de longs moments. Master Of Weapon, c'est du vu et du revu. Même si de temps en temps, on aperçoit des gros sprites à l'écran qui bougent convenablement, des scrollings sur deux plans, cela ne suffit guère pour redorer le blason de ce jeu pitoyable. Au risque de me répéter, ce jeu de Taito possède quelques qualités de base comme des musiques et des bruitages digitalisés, comme des ennemis de fin de niveau assez baraqués et difficiles à éliminer et des graphismes assez variés et qui changent en fonction des niveaux. Il ne faut pas nous la faire, à nous fous de consoles. Nous ne sommes pas dupes et vos petits comptes ringards sont désormais dépassés. Dans un monde du jeu vidéo qui tous les jours essaye de s'embellir de titres extraordinaires et génialement sublimes, sortir un jeu comme Master Of Weapon est un véritable affront.

J'm DESTROY

MEGADRIVE
50%

MEGADRIVE
JAPONAISE
EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

OZONE n. m. Couche pour adultes. Ex: "Mon fils, il a des Pampers boy bleus avec des fronces et un système pour éviter que le caca se renverse quand on retourne le bébé. Ma fille, elle a des Lotus roses avec plus de Retensorb au milieu. Mon mari, il a l'ozone, il en parle tout le temps avec ses amis. Vraiment, des couches, il y en a pour tous les âges" (*Mme Lalonde*).

ALPHA MISSION II



Alerte... Alerte... Alerte... Branle-bas de combat. Tous les hommes à leur poste, un point lumineux d'une incroyable d'intensité a été repéré par les télescopes géants de la base spatiale XB-42F. Une fantastique armada spatiale arrive à grande vitesse sur la planète Terre. Des milliards de petits points se rapprochent. Tout en se rapprochant, ils s'éparpillent un peu partout dans le ciel. Assurément leurs intentions ne sont pas amicales, il faut agir et agir vite pour ne pas se faire ruiner la tête en deux secondes un quart.

Si tôt dit, si tôt fait, le porte vaisseaux Dolphin est envoyé à la rescousse de notre chère petite planète bleue, à son bord, deux engins spatiaux, deux croiseurs inter-galactiques surarmés, deux véritables chasseurs tueurs d'extra-terrestres et de vaisseaux ennemis, dont vous avez le contrôle. Inutile d'aller chercher midi à quatorze heures, leur mission est simple et coule de source pour les allumés du shooting comme pour les autres, il faut réduire en cendres ce danger dans les plus brefs délais, pour assurer à la terre un avenir un peu plus tranquille que celui qui lui est promis par cette invasion. Vous et votre lieutenant en second êtes donc aux commandes de ces deux vaisseaux (ce jeu comme vous l'avez compris pouvant se jouer à deux simultanément), SYD-RX et le SYD-FX, fleurons de la flotte des amis de la Terre.

Dès le départ, il faut choisir le niveau de difficulté, quatre, de facile à MVS (le mode machine d'arcade), étant disponibles. Machinalement on choisit facile. Plus tard on s'apercevra que le choix fût bon, tant Alpha Mission II est un jeu délicat et ardu. Après ce petit choix stratégique, plus question de perdre un instant, l'action débute tout de suite, et quelle action!

Quelques ennemis approchent, mais avec votre laser hyper-puissant et vos bombes dévastatrices, vous n'avez pas trop de problème à les liquéfier de suite. En même temps des



pastilles de bonus et d'armement arrivent sur vous tel une ribambelle de cafards sur de la viande pas fraîche. Les choses se compliquent, les événements dramatiques se multiplient à une allure phénoménale. Que faire... Assouvir votre soif de vengeance et votre instinct de tueur, ou plutôt satisfaire votre conscience en emmagasinant le maximum de bonus possible, histoire de faciliter quelque peu la suite des combats? Cette dualité de choix trottera toujours dans votre tête quel que soit le moment et l'instant. Bien difficile parfois de parfaitement faire la part des choses.

Outre vos lasers et vos bombes du départ dont la charge et l'intensité peuvent être modifiée en fonction des bonus (des power-ups) que vous engrangerez, une troisième arme, limitée celle-là, pourra également venir s'ajouter à votre panoplie d'élite déjà incroyablement sophistiquée. En amassant des icônes de forme différente des bonus précédents, vous aurez l'opportunité de dévaster les vaisseaux ennemis en produisant de gigantesques gerbes de flammes, de créer des trous noirs absorbant tout sur leur passage, de dilapider et de rayer de la carte n'importe quel preneur de tête assoiffé de sang grâce à des éclairs gigantesques tout droit venus des foudres des dieux de la guerre.



De plus, vous pourrez également à la fin de chaque niveau et à condition d'avoir suffisamment d'argent acheter de nouveaux vaisseaux encore un peu plus performants que les précédents.

Quoique le concept de base d'Alpha Mission II ne soit pas réellement novateur, des Shoot'Em Ups à scrolling vertical on en connaît par centaines, celui-ci est tellement rempli d'armes, d'options démentes, d'effets spéciaux visuels et sonores, qu'on ne peut qu'être stupéfait devant un tel déploiement de sprites et de couleurs à l'écran. C'est dingue, complètement ahurissant. Du début à la fin, on prend son pied comme jamais et comme les Continues ne sont pas en nombre infini, rien ne retient notre émotion. Plongé dans le feu de l'action, plus rien ne peut détourner votre regard du moniteur sur lequel vous jouez et tirer sur tout ce qui bouge est un plaisir qui devient presque une jouissance quasi-sidérale. Le plus beau jeu de tir toutes machines confondues, même en arcade je ne vois pas ce qu'il peut y avoir de mieux que Alpha Mission II.

J'm DESTROY

EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 19
SON : 18

NEO GEO **97%**

ACCESSOIRE (info) n. m. Objet indispensable, introuvable, cher et peu solide.

BLUE'S JOURNEY



Seule planète verdoyante, luxuriante et pleine de joie, Raguy se voit devenir la planète d'accueil de toute la galaxie. A quelques années-lumière de là, la planète Daruma, elle, n'est pas vraiment dans la même situation et une trop grosse industrialisation de la planète a eu des effets plus que néfastes puisque Daruma est maintenant devenue complètement invivable du fait de l'extrême degré de pollution de l'air. La famille impériale s'est donc réfugiée sur Raguy. Jusque là encore tout baigne dans l'huile de baleine et les problèmes n'ont pas encore commencé. Jusqu'au jour où Blue, notre petit garçon aventurier, se rend compte que bien des choses ont changé dans son univers, les plantes ne sont plus aussi vertes et étincelantes de bonheur qu'avant, que les animaux ne sont plus aussi sympathiques et joueurs, bref que les composantes de sa planète ne sont plus du tout ce qu'elles étaient. Il est dans une rage folle qui n'a d'égal que le malheur qui s'est abattu sur sa douce et charmante planète. Pour parfaire ce scénario catastrophe, Blue veut également sauver la princesse Fa, tombée malade à cause précisément de la pollution qui de plus en plus saccage et contamine l'atmosphère de la planète Raguy. C'en était trop, il fallait réagir au plus vite.

Vous voilà donc parti à l'aventure dans une lutte sans merci dont personne ne connaît encore la destinée finale (quoique sur Neo-Geo le résultat en général ne se fait guère attendre des années!). En tout, toute l'action se déroule dans cinq régions différentes de Raguy et dans le domaine de l'empereur de Daruma lui-même que Blue croit être à



la base de tous ses problèmes.

Ecologiste jusqu'au bout des ongles, notre bon ami se battra donc contre des adversaires coriaces à l'aide de branches, de feuilles d'arbre, de fleurs et de tout ce qu'il pourra trouver sur son chemin. Pour qu'elles soient réellement efficaces, ces armes doivent être utilisées devant l'adversaire qui se présente, provoquant ainsi un petit mouvement d'air suffisamment puissant tout de même pour retourner et assommer l'ennemi, il ne vous restera plus qu'à le soulever pour le balancer sur d'autres arrivant à la rescousse. Au cours de son périple, Blue pourra également ramasser des fleurs qui lui serviront dans les magasins de Shul à acheter de nouvelles armes (telles que des boomerangs ou des bombes) et de nouveaux pouvoirs, lui permettant notamment de devenir invulnérable pendant quelques instants, et ainsi de se comporter avec brio lors des passages difficiles. A ses heures perdues, notre petit héros est également magicien et au gré des pressions sur le troisième bouton du joystick, il peut à volonté grandir ou rapetisser en fonction du parcours et des obstacles qui s'offrent à lui. D'un concept complètement différent de ceux des autres jeux sur cette bécane, Blue's Journey est tout comme ses prédécesseurs d'une réalisation brillante. Les paysages (quoique très enfantins), les ennemis, les armes, tout est rigolo dans ce jeu, de plus les niveaux – pas assez nombreux à mon goût – sont grands et variés. Neo Geo oblige, ce jeu de plates-formes permet à deux joueurs d'affronter simultanément les mêmes dangers, de vivre les mêmes joies et les mêmes émotions. En fait, le seul gros problème de cette réalisation réside dans le fait qu'on en arrive au bout après même pas deux heures de jeu, ce qui vous serez d'accord est bien peu. Principalement destiné à la location donc, Blue's Journey est un jeu hyper-sympa qui fleure bon le jeu haut de gamme. Mais avec cette console, peut-il en être autrement ?

J'm DESTROY





EDITEUR : ALPHA DENSHI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 18

NEO GEO
92%

EDUCATIF (info) n. m. Logiciel destiné à plaire aux acheteurs (parents) et non pas aux utilisateurs.

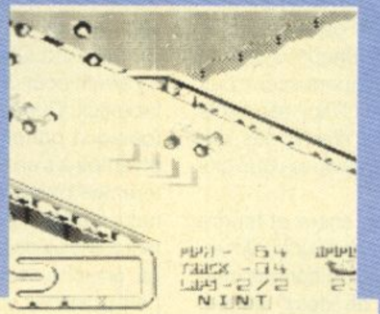
MICROCOSME (info) n. m. Ecosystème du milieu informatique. Minuscule jungle nombriliste.

S·U·P·E·R R.C. PRO-AM

Après avoir conduit des Formule 1 de toutes les marques, sur tous les circuits; après avoir parcouru les villes en vélo, en distribuant des journaux; après avoir piloté des motos en ville, à la campagne, ou sur des pistes; voici enfin la possibilité de diriger une voiture radio-guidée. Tout au long des 24 circuits proposés, représentés en 3D isométrique, Super R.C. Pro AM vous permet d'affronter trois adversaires de plus en plus qualifiés. Pour chaque piste, vous devez faire un nombre de tours donné, le scrolling suivant les lacets de la route, tout en ramassant les nombreuses options d'accélérations, et même d'armement. Vous pouvez lâcher des mines, ce qui retardera vos adversaires de plusieurs mètres, ou même leur envoyer des missiles, histoire de leur montrer la beauté d'une explosion. Pour passer au circuit suivant, pour être qualifié, donc, il faut terminer la course sans être dernier.

Super R.C. Pro AM est vraiment un très bon jeu. Les animations des voitures sont très rapides, les circuits changent et deviennent de plus en plus complexes, avec de nouvelles options, et la possibilité de connecter deux Gameboy, et de jouer sur le même circuit est vraiment éclatante. Mieux, si vous disposez de l'adaptateur quatre joueurs, et de quatre cartouches de Super R.C. Pro AM, vous pourrez diriger les quatre véhicules sans que la console n'intervienne.

SEB





LIVRE n. m. Nom donné aux bouquins par ceux qui n'en lisent jamais.

GAMEBOY
93%

EDITEUR : NINTENDO / RARE
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
GRAPHISME : 16
SON 15

SUPER GHOULS AND GHOSTS





Dans le domaine des jeux vidéo, si il existe bien des jeux légendaires qui ont enthousiasmé des millions de fanatiques, Ghosts and Goblins ainsi que sa suite Ghouls and Ghosts en font assurément partie. Annoncé depuis pas mal de temps sur Super Famicom, Super Ghouls And Ghosts est donc un des jeux les plus attendus en cette fin d'année (avec Joe et Mac il est vrai) sur cette machine.

Si le scénario, dans lequel vous jouez le rôle du roi Arthur parti pour sauver sa princesse enlevée par on se sait encore quel suppôt de Satan, est tout ce qu'il y a de plus classique, par contre la réalisation de ce titre ô combien prestigieux est un modèle du genre. Tout au long de cette fantastique quête à la poursuite et à la recherche de votre bonne amie, vous devrez surmonter d'incommensurables dangers. Au cours du premier niveau donc, et suivant la tradition de Ghosts And Goblins, vous avancez prudemment dans les landes désertiques d'un cimetière où il ne fait pas bon être la nuit avec sa jeune compagne. En lutte avec de farouches ennemis, tels que des zombies sortant de cercueils tout juste profanés ou des dragons de feu cachés dans des caveaux qui vous accueilleront tout feu tout flamme, votre tâche ne sera pas facile. Par la suite votre condition de chevalier ne s'améliorera guère, et les dangers se feront de plus en plus pressants. Tenez par exemple au second niveau, dans le bateau, vous devrez tout en évitant les effets de la marée, les balanciers tranchants, véritables coupe-gorges et les fantômes parasiteurs de vie, vous enfoncer de plus en plus profondément pour découvrir des coffres renfermant, vous l'espérez, armes et armures nouvelles. Malheureusement pour vous, ces coffres n'aparaissent pas comme par enchantement. Il faut, afin qu'ils se découvrent, sauter ou tirer à des endroits précis que seule l'expérience vous dictera.



Pour délivrer votre douce, chère et tendre amie la princesse, vous devrez surmonter en tout huit niveaux différents chacun partagé en deux stages. Des océans que vous parcourez sur votre radeau, aux montagnes abruptes de l'Himalaya, en passant par les entrailles brûlantes de la terre, vous aurez un sacré putain de job à effectuer pour parvenir à vos fins.

Alors que des doutes subsistent encore sur les véritables capacités de la Super Famicom, les dernières productions en date n'étant pas fabuleuses, il fallait bien qu'un jour un titre apparaisse pour faire taire toutes ces rumeurs. Et ce titre, on l'a trouvé avec Super Ghouls And Ghosts. Du début à la fin, on est fasciné par la richesse et par la beauté des décors. Entre les effets de rotation du quatrième niveau et les dégradés de couleurs notamment lors du cinquième, celui des glaces, on ne sait plus vraiment quoi dire: c'est tout simplement merveilleusement extraordinairement beau. Bien que le prix moyen des jeux sur cette machine soit encore relativement élevé par rapport aux autres, il faut bien reconnaître que Super Ghouls And Ghosts vaut le détour. Plus qu'un détour, Super Ghouls And Ghosts, vaut carrément qu'on s'y arrête pour de bon. C'est tout simplement fabuleux. Outre une animation remarquable (quoique parfois un peu lente) et des graphismes à s'en retourner les boyaux, les différentes bandes sonores, toutes en stéréo naturellement, présentes dès le départ, mettent d'entrée de jeu le joueur dans l'ambiance, ça arrache vraiment bien. En fait le seul petit point noir dans ce tableau pour l'instant provient de la maniabilité qui parfois n'est pas absolument parfaite. Lors de certains effets, les tremblements de terre du premier niveau par exemple, la Super Famicom a une fâcheuse tendance à ralentir et donc par là-même vous vous retrouvez comme un crétin à ne plus vraiment savoir si votre commande à été enregistrée ou non. Mais bon, ceci n'est qu'un point de détail devant l'extraordinaire réalisation de Super Ghouls And Ghosts. Vous avez une Super Famicom? Très bien. Vous n'avez pas Super Ghouls And Ghosts? Courez vous le procurer vous ne le regretterez pas.

J'm DESTROY

EKLEKTIK n. m. Suprise du prochain numéro (voir SUSPENSE).

EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 18
SON 18
ANIMATION : 18

SUPER FAMICOM
97%





CALCULS ACTUELS

MARSEILLE Un Choix Fabuleux!

MEGADRIVE

Console japonaise
50 ou 60 Hertz
avec 1 pack de 2 jeux 1 390,00 F

STREET OF RAGE disponible	445,00 F
SONIC disponible	389,00 F
Accessoires	
Péritel	150,00 F
Adaptateur	150,00 F
Manette Arcade Power	425,00 F

Cartouches japonaises

AFTERBURNER II	399,00 F
ATOMOC ROBOKID	379,00 F
BONANZA BROS.	389,00 F
DARIUS II	389,00 F
DEVIL HUNTER	449,00 F
DICK TRACY	390,00 F
DJ BOY	330,00 F
ELEMENTAL MASTER	389,00 F
ESWAT	389,00 F
FIRE MUSTANG	430,00 F
GAIARES	350,00 F
GHOSTBUSTERS	389,00 F
GOULS'N GHOST	389,00 F
HARD DRIVIN	379,00 F
HEAVY UNIT	389,00 F
HELL FIRE	389,00 F
MARVEL LAND	485,00 F
MICKEY MOUSE	350,00 F
OUT RUN	449,00 F
PHELIOS	389,00 F
RAIDEN	550,00 F
SAINT SWORD	445,00 F
SHADOW DANCER	250,00 F
SONIC	389,00 F
WONDER BOY III	350,00 F

Cartouches françaises

AIRBUSTER	449,00 F
ALIEN STORM	490,00 F
BIMINI RUM	449,00 F
DICK TRACY	390,00 F
FAERY TALES	490,00 F
FANTASIA	440,00 F
FATAL LABYRINTHE	389,00 F
FORGOTTEN WORLD	390,00 F
HARDBALL	480,00 F
JAMES BUSTER BOXING	430,00 F
JAMES POND	420,00 F
JOE MONTANA FOOT.	430,00 F
LAKERS CELTIC	450,00 F
MIDNIHGT RESISTANCE	450,00 F
MUSHA	440,00 F
PHANTESY STAR 2	599,00 F
POPULOUS	450,00 F
SONIC	425,00 F
SPIDERMAN	445,00 F
STOMLORD	535,00 F
STREET SMART disponible	445,00 F
STRIDER	449,00 F
SUPER MONACO GP	389,00 F
SUPER VOLLEY BALL	389,00 F
SUPER THUNDERBLADE	389,00 F
SWORD VERMILLON	499,00 F
VALIS III	

GAME BOY

Console + 1 jeu (Tetris) 590,00 F

ALLEWAY	195,00 F
BUGS BUNNY	195,00 F
BURAI FIGTHTER	195,00 F
CHESS MASTER	195,00 F
DR MARIO	195,00 F
DOUBLE DRAGON	195,00 F
GARGOYLES QUEST	195,00 F
GOLF	195,00 F
KING OF THE ZOO	195,00 F
KWIRK	195,00 F
QIX	195,00 F
RADAR MISSION (MISSION)	195,00 F
SOLAR STRIKER	195,00 F
SUPER MARIO LAND	195,00 F
SIDE POCKET	195,00 F
TENNIS	195,00 F
WIZARDS WARRIOS	195,00 F

Arrivages nouveautés

Batterie	310,00 F
Sacoche	199,00 F
Light Boy	270,00 F
Pin's MARIO	20,00 F
Portes-clefs MARIO	15,00 F

NINTENDO

Console 490,00 F
Console + Turtle Ninja 690,00 F

Toutes les nouveautés sont chez CALCULS ACTUELS

SUPER MARIO 3 430,00 F

A BOY AND HIS BLOD	390,00 F
GOAL	430,00 F
IRON SWORD	430,00 F
GREMLINE II	430,00 F
MEGAMAN II	430,00 F
RAD GRAVITY	390,00 F
QUANTUM FIGHTER	390,00 F
SOLSTICE	390,00 F
TURBO RANCING	390,00 F

Plus de 50 titres à votre disposition

Range Cartouches	290,00 F
Manette double player	
Four score (4 joueurs)	

GAME GEAR

Console + 1 jeu 990,00 F

Sacoche de transport	190,00 F
Convertisseur Naster/Gear	N.C.

CASTEL OF ILLUSION	260,00 F
DEVILISH	290,00 F
FANTASY ZONE GEAR	270,00 F
GLOCK	290,00 F
GOLBY	240,00 F
HALLEY WARS	250,00 F
OUT RUN	280,00 F
RASTAN SAGA	280,00 F
SUPER GOLF	240,00 F
SUPER MONACO GRAND PRIX	250,00 F
WONDER BOY	290,00 F

NEC COREGRAPH

Console Nec + 1 jeu	990,00 F
Puissance 5	1 290,00 F
Core + CD ROM	3 990,0 F

ADVENTURE ISLAND	
BATMAN	369,00 F
BOMBER MAN	375,00 F
CADASH	365,00 F
DEAD MOON	385,00 F
DRAGON SPIRIT	
FINAL BLASTER	355,00 F
JACKY CHAN	365,00 F
KLAX	
MARCHEN MAZE	329,00 F
NEW ZEALAND STORY	
OUT RUN	
OVERRIDE	375,00 F
PC KID II	**350,00 F**
POWER DRIFT	399,00 F
POWER ELEVEN	
P 47	
SHUBIBIMAN II	365,00 F
SILENT DEBUGGER	355,00 F
SPACE HARRIER	299,00 F
TV SPORT FOOTBALL	385,00 F
VEIGUES	369,00 F
VIOLENT SOLDIER	399,00 F
WINNING SHOT	235,00 F
1943	370,00 F

CONSOLE LYNX

Promo
Console + jeu + adap 890,00 F

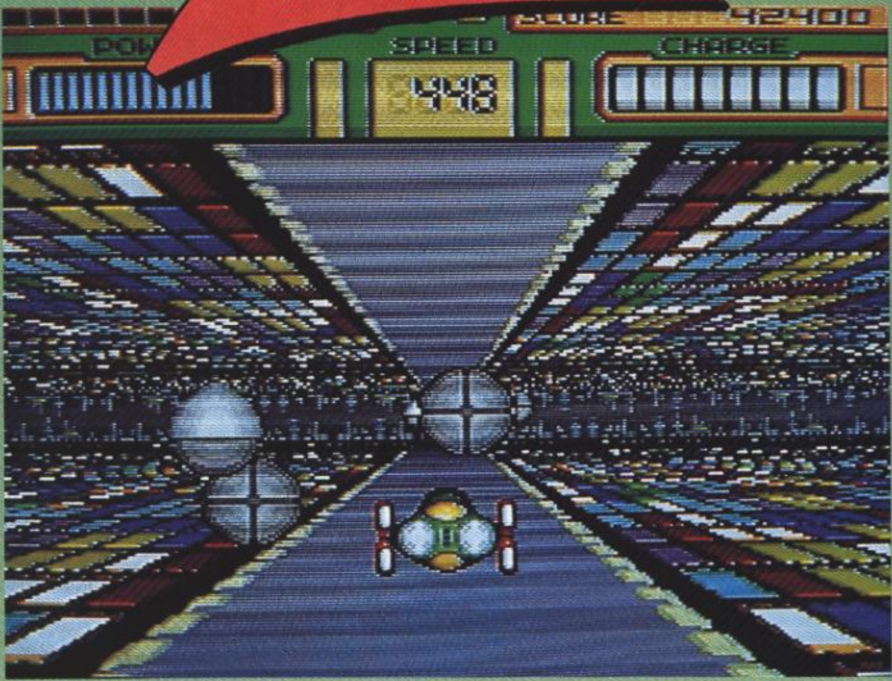
AMPLITUDE

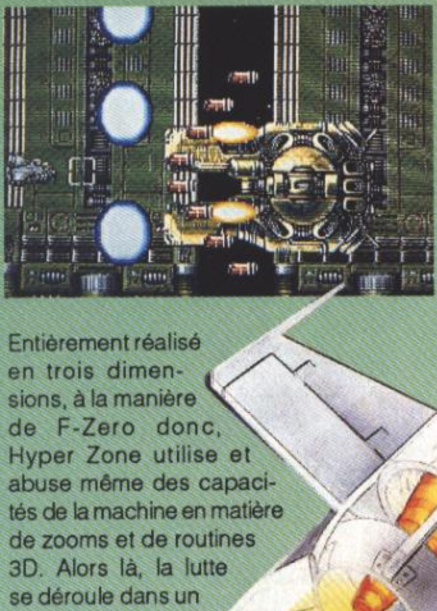
11, Place du Général de Gaulle 13001 Marseille - Tél. : 91 33 74 17
49, Rue Paradis 13006 Marseille - Tél. : 91 33 33 44 - Fax : 91 33 80 22

HYPERZONE

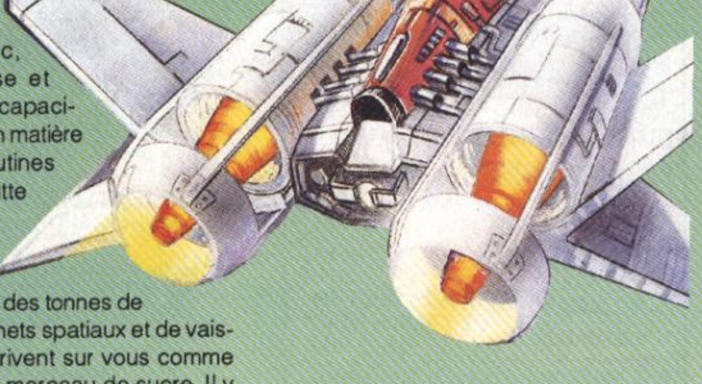
Le moins que l'on puisse dire en visionnant Hyper Zone, c'est que ce jeu est très largement inspiré de l'un des tous premiers titres disponibles sur Super Famicom, j'ai nommé: F-Zero. Allez, disons même que voir une pareille repompe, c'est carrément scandaleux, voire honteux, lamentable et ridicule. Comme ça au moins les choses sont d'entrée de jeu claires, nettes et précises.

Comme toujours dans les Shoot'Em Ups qu'ils soient sur Megadrive, PC Engine, ou Gameboy, vous êtes la solution à tous les problèmes de votre peuple. Soumis à une domination extra-terrestre totalement intolérable et à un asservissement on ne peut plus scandaleux, vous allez devoir livrer bataille pour défendre non seulement votre honneur, mais également pour libérer vos concitoyens qui sont dans une mélasse incroyable. Aux commandes donc de votre chasseur interstellaire vous avancez au cœur de la galaxie à la recherche du complexe ennemi final, source de tous vos ennuis et de tous vos problèmes.





Entièrement réalisé en trois dimensions, à la manière de F-Zero donc, Hyper Zone utilise et abuse même des capacités de la machine en matière de zooms et de routines 3D. Alors là, la lutte se déroule dans un couloir qui scrolle du fond vers l'avant de l'écran et des tonnes de météorites, de déchets spatiaux et de vaisseaux adverses arrivent sur vous comme des guêpes sur un morceau de sucre. Il y en a partout, c'est une véritable catastrophe, une véritable calamité. Il faut zigzaguer tout en tirant et en faisant gaffe à ce qui arrive par devant, bref c'est un véritable calvaire. Et encore si l'action était intéressante, ça serait une joie, une émotion intense de se confronter à ces hordes de vaisseaux hideux. Mais justement ce n'est pas le cas. Tout se traîne lamentablement, du début à la fin on se prend la tête à essayer de se frayer un chemin à travers la voie lactée.



CHIENCHIEN n. m. Titit toutougne à sa mémère, généralement taillé comme un jardin à la française.

De plus et pour ne rien arranger à cette calamité ambulante qu'est Hyper Zone, les graphismes sont grossiers et très peu enthousiasmants. On en est même à se demander pourquoi les programmeurs ont créé pareille escroquerie. Pour être entièrement franc et vous dire la vérité, voir une telle horreur de nos jours surtout sur une machine telle que la Super Famicom, c'est pratiquement une insulte à notre bon sens de joueur. De temps en temps tout de même on ressent plus ou moins les capacités des processeurs propres à la machine sur laquelle ce jeu est programmé. Mais ça s'arrête là, et vite, très vite, on est complètement blasé, usé, mortifié par cette réalisation qui n'a d'égale dans son intérêt que la pauvreté de ses graphismes et encore ces derniers sortent du duel avec les honneurs. C'est vous dire à quel point Hyper Zone nous a passionné. Une daube en long en large et en travers, bref une daube sur toute la ligne.

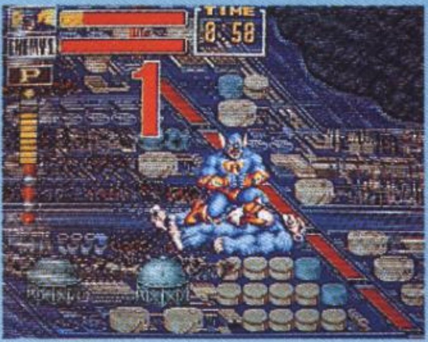
J'm DESTROY

EDITEUR : HALKEN
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 14

SUPER FAMICOM 50%

KING of the MONSTERS

Qui va devenir le roi des monstres? Question débile lorsqu'elle est posée de cette manière, certes, mais question primordiale pour la suite des événements. Ehh oui, qui va devenir le roi des animaux? Venus du fin fond de l'espace le plus lointain, c'est vous dire à quel point ces monstres viennent de loin, les plus valeureux guerriers devront s'affronter dans des duels à mort dans les plus grandes villes japonaises. De Kobe à Tokyo en passant par Osaka, j'en passe et des meilleures, votre seul but consistera à foutre une putain de branlée (vous m'excuserez pour ces termes assez crus, mais je n'ai pas trouvé mieux) à l'adversaire qui se mesurera à vous.





Au départ vous avez le choix entre six différentes types de bestioles musclonneuses au possible. Geon est une véritable force de la nature, il sait encaisser les coups des adversaires comme personne, mais malheureusement sa panoplie personnelle est assez limitée. Rocky n'a absolument rien à envier à Geon au niveau de l'encaissement, très fort surtout dans les corps à corps, c'est le champion des destructions à grande échelle. Si jamais vous vous intéressez au bâtiment, n'hésitez pas à faire appel à lui, il répondra toujours présent. Woo est un petit peu le chétif de la bande. Au niveau de la rapidité de ses déplacements, de son agilité, il n'y a absolument rien à redire. Par contre sa capacité à recevoir les coups en pleine bedaine laisse très grandement à désirer. Astro Guy (le mec de l'espace!) est le monstre à conseiller aux débutants de King Of The Monsters, d'une force également répartie dans tous ses membres, son agilité et sa vitesse d'exécution lui permettent d'être l'une des vedettes les plus faciles à diriger et le plus efficace au départ. Avec Beetlemania c'est une autre histoire... Bien que ses coups soient nombreux et très efficaces, il est particulièrement instable et sa souplesse plus que douteuse ne lui permet pas d'être mis dans toutes les mains. Enfin Poison Ghost est plutôt du genre profondément idiot. Bien que très fort, vous vous apercevrez bien vite qu'il est aussi bête qu'un balai! Pour devenir le roi des monstres, comme vous l'avez déjà compris, il faudra venir à bout de chaque adversaire à la suite. Mais pour vraiment réussir en points, j'entends dans King Of The Monsters, il faudra également éclater le plus grand nombre de bâtiments et cela dans chacune des villes traversées. De plus votre score dépendra également du nombre de victimes civiles que vous aurez écrasé à chaque tableau. Bref, cette production de SNK ne brille vraiment pas par son pacifisme. Et c'est tant mieux, car après tout dans un jeu vidéo c'est toujours le sang et la gerbe que l'on recherche.



Au niveau de la réalisation une fois de plus, c'est génial. Graphiquement superbe, King Of The Monsters possède très certainement les trois ou quatre meilleures bandes sonores de toute la profession. Je vous conseille notamment de jeter une oreille attentive sur la musique, style chants grégoriens remix époque pharaonesque qui est vraiment à s'en déjanter l'orifice auditif. Malgré ceci et la possibilité de jouer à deux, je tiens cependant à vous mettre en garde. Très amusant au début, KOTM devient rapidement très répétitif et au bout de quelques heures pratiquement inintéressant, même si ce jeu comporte quatre niveaux de difficulté. Gardez donc ce point en mémoire si vous projetez dans un avenir plus ou moins proche d'acquérir ce titre.

J'm DESTROY



EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 19

NEO GEO
84%

THE VIKING CHILD

Vous êtes le fils d'un des plus grands guerriers de cet époque. A ce titre vous vous devez de réaliser un exploit pour être considéré par les vôtres. Enfin une opportunité en béton se présente lorsqu'un gnôme messager apporte une mauvaise nouvelle, la princesse de votre royaume s'est faite enlever par un sorcier maléfique, qui aimerait fortement s'approprier vos terres. Enfin tout va bien pour vous puisque l'occasion vous est donnée de prouver à ceux de votre peuple que vous n'êtes pas le fils de votre père pour des sardines.
A l'assaut de la citadelle de tous les dangers, vous devrez cependant avant d'en arriver là surmonter pas mal d'embûches. En posant le pied sur la terre des démons, vous avez réveiller pas mal de dormeurs qui jusque-là se tenaient plus ou moins tranquilles. Parmi eux, des dragons cracheurs de feu, des magiciens maladroits qui transforment un peu tout en n'importe quoi, etc..

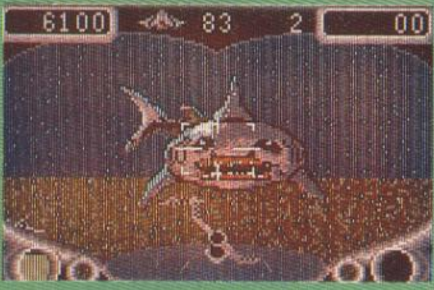


En vous approchant du château vous découvrirez sur votre passage de nombreux bonus, ainsi que des pièces d'or (délivrées à la destruction de chaque ennemi) qui vous permettront d'acheter de nouvelles armes telles que des bombes à retardement et des lance-pierres permettant de tuer vos adversaires à distance. C'est vrai qu'équipé comme vous l'étiez, vous n'auriez pas été bien loin. Une simple petite épée de pacotille, fallait vraiment en vouloir pour résister longtemps à la tonne de méchants qui allaient vous tomber dessus.
Au niveau de sa réalisation, The Viking Child est plutôt sympathique. Certes on n'est pas là en face d'un des grands tops de cette console, mais quand même le tout est d'une excellente tenue, le scrolling multi-directionnel est d'une très bonne souplesse et l'animation du bonhomme que vous dirigez fort sympathique. A ce propos des détails amusants ont été ajoutés, notamment lorsqu'il tombe de haut, pour donner un air rigolo à ce jeu. Malgré toutes ces bonnes choses, The Viking Child reste un petit peu lent dans son déroulement pour qu'il puisse véritablement passionner les foules pendant de longs moments.

J'm DESTROY

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 18

LYNX
76%



TURBO SUB



Boum, catastrophe, on est au vingt-huitième siècle et les choses n'ont pas changé. La terre est de nouveau envahie par une espèce inconnue jusque-là. C'est à croire que les chercheurs ont vraiment passé leur temps à ne rien foutre! Comme vous êtes le seul capable de remettre un petit peu d'ordre dans ce bordel, vous voilà donc aux commandes d'un engin de mort hyper-sophistiqué, le Turbo Sub. La principale qualité ou défaut (cela dépend de la façon dont on tourne la chose) de votre Turbo Sub, c'est qu'il n'est efficace que sur l'eau et dans l'eau. Toute l'action de ce jeu se déroulera donc sur, ou dans les profondeurs océanes. De ce fait votre champ de vision est un petit peu réduit, périscope oblige et pour canarder les ennemis qui vous arrivent de face, à la manière de Space Harrier, vous devrez sans cesse balayer l'horizon de la droite vers la gauche, où inversement. Au niveau des ennemis, certains pourront parfaitement apparaître dans le ciel où sur la mer, soyez vigilant car bien souvent, ils arrivent bien plus rapidement qu'on ne croit. Durant le jeu, des indications vous seront fournies par la console pour savoir où exactement se déroulent les combats. Tantôt sur l'eau, tantôt dans les profondeurs, votre cheminement sera un véritable zigzagage entre ces deux lieux. Sur votre route, vous rencontrerez des bonus qui une fois collectés vous permettront d'acheter de nouvelles armes, de l'essence et des vies supplémentaires. Au niveau de la réalisation, Turbo Sub est tout à fait stupéfiant. Les effets de zooms sont extraordinaires et les grossissements de sprites à se flinguer la tête contre les parois d'un miroir sans tain. Peut-être un peu répétitif dans son déroulement, Turbo Sub devrait tout de même contenter les cinglés de l'action, ceux pour qui tirer est un besoin qui ne peut être assouvi qu'en butant des extra-terrestres par centaines de milliers.

J'm DESTROY

BOMBES (*Atari*) n. p. Cri d'agonie du ST touché à mort par un bit de trop.

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 18

LYNX
80%

DIGITAL ACCESS ®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu	990 F
Core Grafx+jeu+2 manettes+Quintupleur	1290 F
Core Grafx+CD Rom+jeu	3 990 F
CD Rom + Unit	2 990 F
Super Grafx + jeu	1 490 F
Turbo Express GT + jeu	2 490 F
Adaptateur 2 joueurs	199 F
Adaptateur 5 joueurs	299 F
Adaptateur SG/CD	399 F
Joypad Hori	199 F
Joypad Nec	299 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F
Joystick ASCII stick	599 F

Pour tout achat d'une Console Nec, en cadeau une boite de rangement pour jeux PC Engine

LES NOUVEAUTÉS

Davis Cup	N.C.
F-1 Circus' 91	389 F
Final Soldier	389 F
Fire Pro Wrestling	N.C.
Hit The Ice	N.C.
Metal Stoker	389 F
PC Kid 2	389 F
Power Eleven	389 F
Power League Baseball IV	N.C.
Racing Spirit	389 F
Skweek	389 F
Tricky	349 F
World Jockey	N.C.

LES HITS

Adventure Island	349 F
After Burner II	389 F
Alice in Wonderland	349 F
Batman	349 F
Chase HQ 2 - SCI	389 F
Dead Moon	389 F
Final Match Tennis	389 F
Heavy Unit	389 F
Hurricane	349 F
Jacky Chan	349 F
Legend Of Hero Tonma	389 F
Marchen Maze (Alice 2)	349 F
Mister Heli	389 F
Over Ride	349 F
Populous	389 F
R-type II	389 F
Son Son II	389 F
Spin Pair	349 F
Thunder Blade	349 F
Toy Shop Boys	349 F
TV Sports Football	389 F
Violent Soldier	349 F
Zipang	349 F

JEUX SUPER GRAFX

SG 1941 Counter Attack	499 F
SG Aldynes	449 F
SG Battle Ace	399 F
SG Darius Plus	449 F
SG Galaxy Force II	N.C.
SG Ghouls 'n' Ghosts	499 F
SG Strider	N.C.

JEUX CD ROM

CD Avenger	449 F
CD Crazy Car Racing	349 F
CD Fighting Street	499 F
CD Hell Fire	449 F
CD JB Murder Club	449 F
CD L-Dis	389 F
CD Legion	449 F
CD Pomping World 'Pang'	389 F
CD Ray Xanber II	449 F
CD Red Alert	499 F
CD Road Spirit	449 F
CD Side Arms	449 F
CD Spirit Soldier 'Spriggan'	449 F
CD Super Darius	449 F
CD Valis II	449 F
CD Valis III	449 F
CDValis IV	N.C.
CD Wonderboy III	449 F
CD Y'S I & II	599 F
CD Y'S III	499 F

MEGADRIVE

Megadrive Fr+altered beast	1290 F
Megadrive Int+jeu au choix.	1490 F
Arcade Power Stick	399 F
Joypad Sega Megadrive	145 F
Joypad PRO 2	199 F
Joypad "Competition pro"	250 F
Stéreopad "Striker"	285 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	120 F
Sacoche de transport	119 F
Socle de rangement	89 F

LES NOUVEAUTÉS

Alien Storm	449 F
Arcuss Odyssey	N.C.
Block Out	449 F
Centurion	499 F
Devil Crash	449 F
Fantasia	449 F
Feary Tale Adventure	499 F
Galaxy Force II	N.C.
Golden Axe II	449 F
HardBall	449 F
Marvel Land	449 F
Mega Trax	449 F
Mercs	N.C.
NHL Hockey	449 F
Out Run	449 F
Phantasy Star III (us)	599 F
Pit Fighter	N.C.
QuackShot	N.C.
Raiden	449 F
Road Rash	449 F
Saint Sword	449 F
Shining & Darkness	N.C.
Sonic The Hedgehog	449 F
Spiderman	449 F
Star Control	499 F
Stormlord	449 F
Streets of Rage	449 F
Street Smart	449 F
Thunder Fox	449 F
Turrican	N.C.
Warriors of Rome	599 F

LES HITS

Wrestle War	449 F
Aero Blasters	449 F
Alex Kidd	369 F
Batman	449 F
Darius II	449 F
Dick Tracy	449 F
D.J. Boy	369 F
E-Swat	369 F
Ghostbusters	369 F
Ghouls 'n' Ghosts	449 F
Golden Axe	369 F
Gynoug	449 F
Hell Fire	449 F
Joe Montana Football	449 F
John Madden Football	499 F
Knock Out Boxing	449 F
Lakers vs Celtics	449 F
Mickey Mouse	449 F
Midnight Resistance	449 F
Moonwalker	369 F
Mystic Defender	369 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star II	599 F
Rambo III	369 F
Shadow Dancer	449 F
Strider	449 F
Super Monaco GP	449 F
Super Volley Ball	449 F
Sword Of Vermillion	599 F
Thunder Force III	449 F
Valis III	449 F
Verytex	449 F
Zany Golf	449 F
Zero Wings	449 F

SNK NEO-GEO

Neo-Geo+Manette+memory Card	2990 F
Neo-Geo+2 manettes+memory Card	3490 F
Neo-Geo+Manette+jeu au Choix	3990 F
Manette SNK Neo-Geo	580 F
ASO II	N.C.
Blues Journey	N.C.
Burning Fight	N.C.
King of Monsters	N.C.
Legend Of Joe	N.C.
Raguy	N.C.
Sengoku	N.C.
Wand	N.C.
Base Ball Stars	1490 F
Bowling	1490 F
Cyber Lip	1490 F
Joy Joy Kid	1490 F
Magician Lord	1290 F
Nam 1975	1290 F
Ninja Combat	1290 F
Riding Hero	1290 F
Super Spy	1290 F
Top Player Golf	1490 F

NINTENDO GAMEBOY

GameBoy + jeu	590 F
GameBoy Cleaning Kit	225 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch"	245 F
Malette de transport "Carry Case"	275 F
Sacoche de rangement jx Gameboy	89 F
Game Light	185 F
Light Boy	275 F
Loupe GameBoy "View Boy"	199 F

LES NOUVEAUTÉS

Asmik World 2	N.C.
Beetle Juice	N.C.
Caesar Palace	N.C.
Castelian	245 F
Castle Vania 2	245 F
Choplifter 2	N.C.
Double Dragon 2	N.C.
Extra Bases	245 F
Final Fantasy Legend 2	N.C.
Hunt for red october	N.C.
Mega Man	N.C.
Mickey Dangerous Chase	N.C.
Mickey mouse 2	N.C.
Mini Putt	245 F
Nemesis 2	N.C.
Ninja Turtles 2	N.C.
Pacman	N.C.
Princess Boblette	N.C.
Robocop 2	N.C.
Skate or Die 2	245 F
Soccer	245 F
Terminator 2	N.C.
The Punisher	N.C.
The Simpsons	N.C.

Arrivage Massif de NOUVEAUTES en IMPORT du Japon et des U.S.A., sur toutes Consoles, N'attendez plus ! Renseignez-vous au 91 81 26 44 - Fax : 91 37 12 08
REVENDEURS NOUS CONTACTER

SUPER FAMICOM

Super Famicom+2 manettes	2490 F
Super Famicom+2 manttes+jeu	2990 F
Joystick J.B. King	790 F
Super Joy Card.	290 F

LES NOUVEAUTÉS

Arthur Quest.	N.C.
CastleVania IV	N.C.
Caveman Ninja.	N.C.
Goemon Fight	650 F
Hyper Zone	650 F
Pro Soccer.	N.C.
Sim City	590 F
Super R-Type	650 F
Super Tennis	N.C.
Un Squadron - Area 88	650 F
Y'S III	690 F

LES HITS

Actraiser.	590 F
Augusta Master Golf	690 F
Darius Twin	590 F
Final Fight	590 F
F-Zero	590 F
Great Battle	590 F
Hole in One	590 F
Pilot Wings	590 F
Super Mario World	590 F

SEGA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	990 F
Base Ball	249 F
Chase HQ	299 F
Columns	249 F
Devilish	299 F
Fantasy Zone	299 F
GG Shinobi	299 F
Golby	249 F
Halley Wars	249 F
Head Buster	249 F
Magical Puzzle	299 F
Mappy	249 F
Mickey Mouse	299 F
Psychic World	249 F
Super Golf	249 F
Super Monaco GP	249 F
Waga Land	299 F
Wonder Boy	249 F
Woody Pop	299 F

ACCESSOIRES MICRO

Quick Gun Turbo III	139 F
Quick Gun Turbo VI	119 F
Quick Gun Turbo Pro	159 F
Quick Gun Turbo Profi	139 F
SpeedKing Konix (PC/Apple)	250 F
SpeedKing Konix	99 F

DIGITAL ACCESS LA BOUTIQUE
1, Rue Dragon 13006 MARSEILLE



Pour toute commande précisez le type de matériel

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILE CANTINI CEDEX

	Titres	Votre Machine	Prix		Titres	Votre Machine	Prix
1				3			
2				4			

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter) 30 Frs Accessoire consommable, 100 Frs Matériels, 20 Frs pour les logiciels, ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement. Par Chronopost nous consulter.

Préciser : Disk ☐ Cassette ☐ TOTAL 1+2+3+4 : ______ Frs

Nom : .... Adresse : ....

.... Code Postal : .... Tél : ....

CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : .... / .... Signature :

Réglement : Chéque Bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat Lettre ☐

DIGITAL Access c'est aussi l'accès Micro !

Les HITS, les compils, les nouveautés sur Amiga, Atari, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

Commandez-les au ©: 91.81.26.44



MERCS

Armes guerrières, levez-vous! Ce jeu est pour vous, rien que pour vous! Les Etats-Unis d'Amérique n'ont plus de président. Dans tout le pays c'est le foutoir, le bordel le plus complet. Les rues sont dévastées, les petites vieilles se font matraquer, les enfants se font battre à coup de barres à mines, bref plus rien ne tourne vraiment rond aux alentours. Il manque un chef, un dirigeant, un homme avec une poigne ferme qui pourra remettre un petit peu d'ordre dans tout ce fatras.

Tout un coup un télex sur les télescripteurs, le président est détenu prisonnier par une bande de révolutionnaires néo-Troskystes sud-américains dont leur dirigeant, une sorte de Bat-cave habillé de noir ressemblant à celui qui arpente les couloirs de la rédaction le soir après 20 heures (NDLR: c'est bien de Seb qu'il s'agit) tente d'obtenir de la part du gouvernement américain une rançon contre la libération du président.

Bien entendu complètement inadmissibles, les conditions des terroristes ne peuvent être remplies par le gouvernement. Pourtant le président doit être sauvé. Enfin, après maintes et maintes indécisions, la décision de faire appel à une troupe de choc, le commando Mercs, est voté à l'unanimité. En tant que chef de cette troupe d'élite, vous êtes parachuté au cœur de la savane en plein milieu de la zone dirigée par l'armée terroriste. Amateur de sang et spécialiste dans les armes légères mais efficaces vous voilà donc seul devant l'ennemi.

D'après la lecture de ce scénario, vous ne serez certainement pas surpris de savoir que Mercs se déroule suivant le principe simple mais tellement efficace d'un commando classique. Alors qu'un scrolling vertical suit chacun de vos déplacements vers l'avant, tout en tirant sur tout ce qui bouge vous pourrez vous arrêter quelques instants pour refaire le plein de munitions ou encore pour récupérer le lance-flammes. Particulièrement efficace dans son pouvoir de destruction, le lance-flammes est également l'arme la plus alléchante à voir à l'écran. Un petit coup sur des ennemis récalcitrant et vous les voyez se carboniser dans un feu sanglant comme dans les meilleurs passages de films d'horreur. Ultra réaliste dans ce domaine, Mercs est également doté d'une action rapide et distrayante. Outre les diverses armes que vous pouvez ramasser, vous aurez également en fonction des tableaux, (ahh ouais il y en a huit) l'opportunité d'utiliser les chars d'assaut (idéal pour écraser ces enfoirés de néo-bolchéviques attardés), des bateaux pour traverser un peu plus rapidement fleuves et cours d'eau et des jeeps qu'il faudra au préalable subtiliser à l'ennemi.



Graphiquement assez performant, les détails on ne peu plus sanglants traduisent à la perfection l'atmosphère de ce genre de jeu, Mercs est un bon remix de ce jeu d'arcade qui jadis avait fait fureur en salle de jeu.

Seul petit défaut, on ne peut malheureusement y jouer que tout seul, aucune option permettant de jouer à deux simultanément n'ayant été prévue. Ne soyez tout de même pas trop déçu car Mercs c'est du béton et les gerbes de sang vont gicler, avis aux amateurs!

J'm DESTROY

ESCALIER n. m. Elément architectural utilisé pour monter les armoires au 6ème étage quand l'ascenseur est en panne.





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 18
MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE
90%

El Viento



Nous sommes dans les années 1920 à New York durant l'époque de la prohibition. Vous êtes Anette, une valeureuse et téméraire aventurière, partie pour sauver la ville américaine d'une fin presque certaine. Faut dire que la Mafia et la belle Ester Hudson, votre ennemie jurée, avaient mis le paquet pour vous en faire baver des ·onds de chapeaux. Des démons, des putains de démons, appelés à la rescousse lors d'une cérémonie de magie noire prononcée au cœur de l'Empire State Building viennent foutre l'bordel dans la belle cité de New York. Faire le ménage, ça pas vraiment être évident d'autant plus que les bougres sont plutôt du genre teigneux, collants et galère à abattre. Outre des monstres hideux qui sont loin d'engendrer la sympathie, vous rencontrerez également des hommes d'Al Capone en costume-cravate et en imperméable. Planqué derrière des piliers, vous devrez attendre qu'ils se découvrent un peu plus pour les rayer à jamais de la surface de la terre.

Armé de votre boomerang à lames tranchantes et de quelques options spéciales qui vous permettront d'éliminer grâce à leur puissance les ennemis en deux coups trois mouvements, vous devrez du moins au cours du premier niveau faire attention, car voitures et autres motos viennent vous chercher des noises.

Cinq ou six coups de boomerang, deux rafales d'armes spéciales, hop le tour est joué et les véhicules explosent dans des gerbes de flammes ahurissantes. Au niveau esthétique pur ces explosions sont très certainement parmi les plus belles et cela toutes consoles confondues. Après la ville et ses différents déboires, la lutte continue dans la forêt. Se déroulant un peu à la façon de Marvel Land avec des téléphériques zarbioïdes, des trempolines et des rondins de bois qui s'écroulent sur votre passage, ce niveau est tout comme le premier difficile, voire très difficile. Alors que la tendance générale sur Megadrive nous apporte des jeux d'une simplicité affolante, avec El Viento vous ne serez pas au bout de vos surprises et avec ses huit niveaux qui se déroulent tous à peu près de la même manière, c'est-à-dire suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, ce jeu vous garantit de longues heures devant votre tube cathodique.







Si lorsqu'on débute une partie, on rentre tout de suite dans le vif du sujet, au bout de quelques temps, on ne peut plus s'empêcher de s'accrocher au joypad tant ce jeu de plates-formes arcade est prenant. Avec une animation remarquable de fluidité et de rapidité, des décors fouillés et recherchés qui changent du tout au tout en fonction des différents niveaux, El Viento est un jeu qu'il vous faut posséder si vous avez une Megadrive.

Et puis tiens même, comme Noël approche, si vous n'en avez pas, achetez-en une avec El Viento, vous ne serez pas déçu.

J'm DESTROY

MEGADRIVE
93%

MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : WOLF TEAM
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

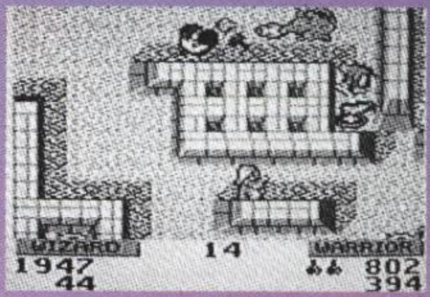
GAUNTLET II

Bien connu des amateurs des salles obscures, j'entends les salles d'arcade, pas celles de cinéma, Gauntlet II avait fait grand bruit lors de sa sortie en arcade il y a maintenant bien quatre ou cinq ans. C'est donc avec un certain plaisir que l'on accueille sur la petite console noir et blanc de Nintendo l'un des titres les plus connus de la décennie. Autant vous le dire tout de suite, Gauntlet, moi, je n'en ai jamais raffolé. Comme ça au moins les choses sont claires. J'ai toujours trouvé ce jeu sans grand intérêt, que cela soit en arcade ou sur Master System où ce jeu est également disponible. Le but est vraiment simple, il faut aligner à la suite les tableaux qui se dressent devant vous. En tout vous devrez franchir cent niveaux qui se déroulent tous de la même manière, c'est-à-dire que l'action est vue du haut et que l'écran suit un scrolling multi-directionnel, fort bon ma foi.



Bourrés de monstres en tout genre, fantômes, cancrelats, goules, etc... ces niveaux qui sont en réalité de véritables labyrinthes* vous plongeront dans un ennui mortel. Pour vous réveiller de temps en temps vous pourrez regagner des forces en avalant quelque aliment, ou récupérer un peu de magie en engrangeant des potions. Mais bon, le tout ne vole pas très haut. En fait le seul intérêt à Gauntlet sur Gameboy et sur les autres machines d'ailleurs réside dans le fait que l'on peut y jouer à quatre simultanément. Cette possibilité de jouer à plusieurs est à mon sens le seul facteur qui peut valoir l'acquisition d'un tel jeu, parce que sinon vraiment je ne vois pas. En plus pour acheter la version Gameboy de Gauntlet, il faut vraiment le vouloir. L'action y est lente, les graphismes ne sont pas vraiment très bons, pour ne pas dire mauvais, l'animation n'arracherait même pas un Ohhhh d'enthousiasme à un hippopotame, bref c'est pas terrible. De plus, hormis pendant la page d'introduction, la musique est inexistante pendant le jeu, seuls quelques sons digitalisés viennent mettre un peu d'ambiance, mais bon tout cela ne va pas loin. Un jeu que je vous déconseille en mon âme et conscience, mais bon il y en a qui aiment, AHL par exemple, mais ne lui en veuillez pas trop, il est vieux le pauvre et les jeux comme Gauntlet lui rappellent un peu sa jeunesse passée! (sans rancune Alain?)

J'm DESTROY



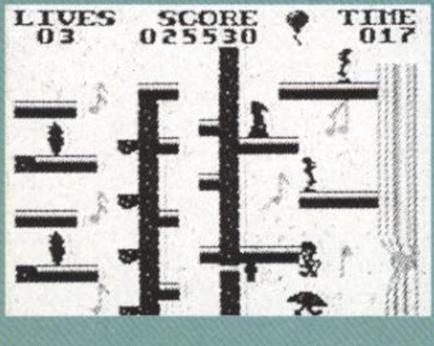
BOUCLAGE n. m. C'est l'instant où les journalistes regrettent de ne pas faire un autre boulot. Tenez, coiffeur, par exemple.

EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 12
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

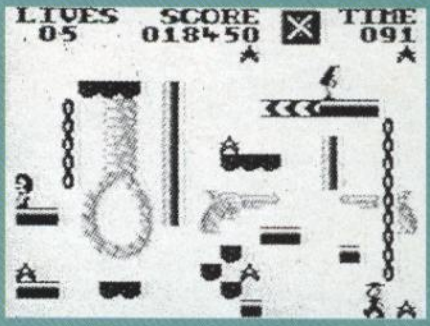
GAMEBOY 60%

Bill & Ted's EXCELLENT A GAME BOY* adventure™

Si vous aimez les jeux de plates-formes typiques, style Manic Miner sur Oric 1 et ouais je sais les références sont parfois lointaines, avec Bill And Ted's Excellent Adventure vous allez être servi comme un prince chez le roi. Comme vous allez très vite vous en apercevoir, le scénario est on ne peut plus stupide mais comme dit le proverbe: "quand on aime, on ne compte pas", on ne fera vraiment pas gaffe à la pauvreté et à la nullité de ce dernier. Une espèce de crétin a décidé comme ça de modifier le futur, pour ce faire il est allé coller des morceaux de ce futur dans diverses périodes du passé. Bref, c'est le bordel dans le temps, et moi qui pensais que c'était encore le seul truc inaliénable sur terre. Une fois de plus je me gourais. Bill et Ted, copains comme pas deux, partent donc dans cette aventure qui les entraînera dans diverses régions temporelles. De l'Autriche de 1805 en passant par le Nouveau Mexique de 1879, par l'Angleterre médiévale de 1456, votre route se divisera en dix périodes, chacune partagée en cinq scènes différentes. A la fin de chacune de ces périodes, un mot de passe vous est donné, pour vous faciliter un peu la tâche et surtout pour ne pas tout recommencer depuis le début, ce qui est toujours long et fastidieux.



En fait comme je vous l'ai dit un peu plus en avant dans ce discours, Bill And Ted's Excellent Adventure n'est rien d'autre qu'un simple – mais efficace – petit jeu de plates-formes comme on en voyait pulluler il y a quelques années maintenant sur micro. Si vous aimez ce type de jeu, vraiment vous allez être gâté car il comporte absolument tous les ingrédients propres à ces derniers, des plates-formes à ne plus savoir qu'en faire, des échelles qui montent et qui descendent, des espèces d'ennemis qui marchent de long



en large et qu'il faudra éviter. Bref vous aurez la totale dans le genre. Malheu-reusement pour Bill And Ted's Adventure, sa réalisation laisse encore pas mal à désirer. Les graphismes son pauvres, voire très pauvres et la musique pas vraiment folichonne. Heureusement que nos deux aventuriers que vous dirigerez à tour de rôle se manient et répondent au doigt et à l'œil parce que sinon, on aurait été devant un jeu vraiment pas terrible du tout. A ne conseiller qu'aux adeptes du genre, qui eux ne seront certainement pas déçus.

J'm DESTROY

GAMEBOY 69%

EDITEUR : LJN ltd.
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 18
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

ROAD RASH

Fanas du bitume, dingues de la vitesse, cinglés de l'asphalte et du goudron (celui de la route, pas des cigarettes), à vos joysticks, Road Rash débarque sur Megadrive. Si comme d'autres vous avez toujours rêvé d'être un pro du guidon, un roi dans les prises de risques, si vous prenez votre pied lorsque vous êtes en danger, alors faites bien gaffe à ce qui va suivre.

A la suite d'un léger différent entre les deux chefs d'une bande de loubards dégénérés de banlieue, vous voilà comme un crétin en face d'une longue et dangereuse route. Bien installé sur le siège de votre moto, qui n'a rien à envier aux plus belles des Harley Davidson, vous et votre adversaire (si vous choisissez l'option deux joueurs) allez partir pour une course folle où les collisions et les coups fourrés en tout genre seront de mise.



Contrairement à Super Hang On, la première course de motos sur Megadrive, Road Rash n'est pas une course clean. En effet cette dernière permet aux motards de se bastonner à grands coups de poing, de pied ou de matraque (que vous aurez au préalable eu la joie de subtiliser à l'un des participants). C'est d'ailleurs un véritable plaisir d'allonger une droite sur ces crétins de concurrents qui ne vous laissent pas doubler ou qui vous sourient bêtement lors de votre passage. Outre ce facteur, pour le moins sympathique, un peu de baston dans un jeu ça met toujours de l'ambiance! Road Rash reste cependant une course contre la montre et où la vitesse est donc primordiale. En tout, vous devrez affronter cinq circuits dans cinq régions du globe différentes, pour venir à bout de votre adversaire et pour être déclaré vainqueur.

Si le but essentiel de cette course de motos est d'aller le plus vite possible, de tracer comme un fou dans les virages et de faire attention aux véhicules pouvant arriver de face, il faut également être aux aguets car les diverses pentes obstruant l'horizon sont nombreuses et dangereuses. Bref, entre cartonner les mecs qui passent en moto et en voiture, faire attention aux virages, ne pas se mélanger dans les vitesses et ralentir dans les virages, il ne faudra pas vous mélanger les pédales pour sortir avec brio de certaines situations.

Bien évidement devant autant de dangers et de difficultés, il n'est pas rare de vous voir vous fracasser la tête la première contre une barrière ou contre une pancarte du bas-côté de la route. Cette phase de jeu, certes éphémère et que je ne souhaite pas vous voir affronter est d'un réalisme tout à fait convaincant. Vous voyez parfaitement le pilote se faire éjecter de sa moto et cette dernière glisser quelques dizaines de mètres en avant. A vous, alors, de courir sur la route et de remonter aussi sec sur votre engin de mort pour ne pas perdre trop de temps sur la concurrence qui n'attendait qu'un moment tel que celui-là pour prendre un peu d'avance.

Avec de très bons aspects





bonnes idées, Road Rash n'est décidément pas une course comme les autres. Malheureusement au fur et à mesure des parties, on se rend vite compte que ce jeu ne dure pas dans le temps. C'est vrai que les deux ou trois premières heures de jeu, on prend vraiment son pied à cartonner les adversaires, à se faire des peurs d'enfer en speedant dans les virages et en slalomant entre les bécanes, mais après ces deux ou trois premières heures, c'est une autre histoire... Pour ne rien arranger, la moto est souvent particulièrement instable et la diriger parfaitement relève parfois de l'exploit. Avec une bande sonore assez hardos, bien adaptée au style du jeu mais rapidement soûlante, Road Rash pourra séduire les quelques uns d'entre vous passionnés de vitesse, mais les autres auront vite fait de comprendre que la durée de ce jeu, qui je le répète est fort bien réalisé, est trop courte pour vraiment en valoir la peine.

J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 11

MEGADRIVE
70%

PAS D'ACCORD

Sur ce coup, je ne partage pas l'avis de notre Destroy préféré, ce qui est quand même assez rare. Road Rash n'est sans doute pas le chef d'oeuvre de l'année, mais c 'est un jeu très sympa avec lequel on passe de bons moments. La réalisation est tout à fait satisfaisante, la jouabilité également et il est très rigolo de filer un bon coup de matraque sur la tronche d'un concurrent que l'on est en train de dépasser. Bref, c'est le type de jeu qui se révèle très amusant à l'usage, du reste il a fait bien des adeptes à la rédaction de Joystick. Personnellement je lui aurais donné 88 %, j'peux pas faire moins. Cela dit, chacun ses goûts, vous avez deux avis à vous de vous faire votre propre opinion (ce coup ci on vous livre un test en kit). **A.H.L.**

CHECKERED FLAG





Au volant de votre Formule Un, vous voilà parti dans une course folle où votre envie de gagner, de l'emporter, d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée est devenue la première des priorités. Devant le danger qui vous guette, devant les tête-à-queues, devant les sorties de pistes, vous faites face car vous avez la foi en vous et en votre moteur. Comme vous le savez maintenant, Checkered Flag est une simulation de course de Formule Un qui vous fera participer à un championnat assez étrange puisque les dix-huit circuits présents dans ce jeu n'ont pour une fois strictement rien à voir avec ceux du championnat du monde auxquels on a droit en général dans ce genre de jeu. Mais qu'importe puisque la qualité est là.
Entre les courses contre la montre dans lesquelles votre seule motivation sera de vous battre vous-même, les épreuves de qualification et les courses proprement dites (où vous lutterez contre d'autres pilotes) pour l'obtention du titre, le choix est large. Pour ma part, j'ai tout de même une petite préférence pour les courses contre d'autres concurrents.
Après avoir gagné le droit de participer, vous voilà installé sur la ligne de départ. Un feu tricolore à votre gauche, un juge arbitre à votre droite, un drapeau à damier dans les mains, c'est parti pour une fantastique simulation.
Dans le bas de l'écran vous avez votre tableau de bord complet qui vous indique le régime moteur, les vitesses (il y en a quatre) ainsi que la vitesse à laquelle vous allez, juste devant votre voiture, vue de derrière. Bien que les graphismes ne soient pas très précis (la résolution de la Lynx étant relativement faible) et les décors des bas-côtés relativement vierges, lorsqu'on joue à Chekered Flag, on s'éclate vraiment. Accélérer, ralentir dans les virages, dépasser les concurrents devient une véritable joie. Ponctuée par des digits sonore de très bonne qualité, notamment celle du départ qui comporte un effet d'écho saisissant, cette simulation est une réussite sur toute la ligne. Amateurs de la Lynx, réjouissez-vous, Checkered Flag c'est du tout bon.

J'm DESTROY

ESPRIT DE SELLE (*J. Delafond*) Expr. Caractérise l'humour scatologique.

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18

LYNX **90%**

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Si vous avez déjà parcouru Consoles News, vous avez sans doute remarqué que Bill And Ted's Excellent Adventure était également sorti sur Gameboy. Ne vous fiez cependant pas au titre, ces deux jeux ne sont absolument pas identiques dans leur déroulement, seul le scénario est commun. Contrairement donc à la version Gameboy, cette version de Bill And Ted's Excellent Adventure n'est absolument pas un jeu de plates-formes, puisqu'il s'agit en réalité d'un simple mais riche jeu d'aventure qui se déroule d'une façon très bande dessinée.
A la recherche du temps passé ou du temps présent dispersé dans le futur, on ne sait plus vraiment, vous voilà dans la peau de deux jeunes adolescents au cœur d'un problème temporel hyper-compliqué. Heureusement que vous n'êtes pas le dernier des crétins et que vous avez vos propres repères. Tout commence donc à l'époque des pharaons. Dans les pyramides vous commencez vos investigations. En rencontrant certains personnages vous commencez à résoudre le puzzle et à accumuler les pièces qui pourraient vous servir pour revenir dans le présent du futur proche, c'est-à-dire le passé antérieur du futur lointain, bref vous commencez à y voir un peu plus clair dans tout ce mic-mac temporel. Attention tout de même car tous les personnages que vous rencontrerez ne sont pas inoffensifs et beaucoup d'entre eux vous sauteront sur le poil dès que vous vous en approcherez.



Bien que ce jeu comporte quelques recherches, n'allez surtout pas croire qu'il soit dénué d'action.
Bien au contraire Bill And Ted's Excellent Adventure comporte également pas mal de bagarres intenses et de bonnes parties de flinguaille à outrance. Tel un vulgaire jeu de rôle, BATEA est entièrement vu de haut, un scrolling multi-directionnel animant le tout permet d'ouvrir l'écran vers d'autres lieux, d'autres rivages et je lui dis emm-mèèèène-moâââ. Très original de par sa conception, ce jeu d'Atari est assez séduisant. Mais très rapidement on regrettera son manque de rapidité.

J'm DESTROY

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 13
SON : 13
ANIMATION : 13

LYNX **70%**

SHADOW OF THE BEAST



Après des années entières passées dans une servitude animale les souvenirs ont ressurgi... En flot bouillonnant ils ont jailli, mettant à jour une vérité froide et cruelle. Votre Seigneur et Maître, le grand sorcier Maletoth, que depuis toujours vous serviez avec un dévouement exemplaire, vous apparaît enfin sous sa véritable nature, celle d'un être dénué de tous sentiments humains. Il ne fut pas évident de sortir de ces brumes cérébrales provoquées par l'absorption de drogues destinées à effacer votre vie antérieure. Mais maintenant vous vous souvenez... Votre famille massacrée... Votre enlèvement alors que vous n'étiez qu'un tout jeune enfant humain. La transformation opérée par la noire magie du puissant Maletoth qui fit de vous un monstre innommable, doué d'une force physique fabuleuse. Aujourd'hui, le jour tant attendu de la vengeance a sonné! Dans un élan de révolte, vous brisez vos chaînes et partez rejoindre celui qu'hier encore vous serviez avec tant de zèle.

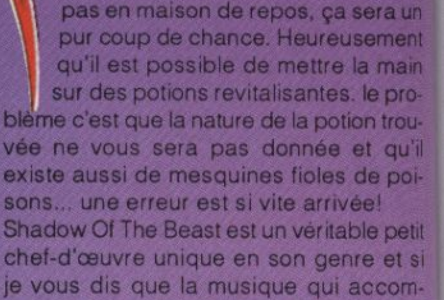


Plantes géantes et pieux d'acier qui surgissent du sol, pierres projetées à grande vitesse, abeilles géantes... autant d'épreuves à surmonter, toutes aussi belles et aussi meurtrières. Les rencontres sont variées et parfois inattendues, comme ce serpent caché dans les anfractuosités du mur. Même si l'on a la possibilité d'aller très vite, surtout en surface dans la plaine, il faut savoir que l'ennemi frappe sans prévenir et que ces attaques-éclair ne laissent que peu de temps pour réagir et par conséquent, il faudra savoir doser sa vitesse! De plus, le scrolling différentiel, très rare sur Master System, rend une impression de vitesse parfaite et l'on se laisse très vite griser. Il faut cependant savoir que Shadow Of The Beast n'est pas un beat them up classique dans lequel frapper le premier gnome qui passe est l'unique passe-temps. Pour progresser, il faudra retrouver certains objets, de préférence dans un ordre particulier et passer ainsi les diverses étapes dans un ordre spécifique bien que non imposé! Inutile de vous dire qu'il faudra être doué pour trouver le bon chemin rapidement. Les amateurs de jeux difficiles seront au comble de la joie; quant aux autres, s'ils ne finissent pas en maison de repos, ça sera un pur coup de chance. Heureusement qu'il est possible de mettre la main sur des potions revitalisantes. le problème c'est que la nature de la potion trouvée ne vous sera pas donnée et qu'il existe aussi de mesquines fioles de poisons... une erreur est si vite arrivée! Shadow Of The Beast est un véritable petit chef-d'œuvre unique en son genre et si je vous dis que la musique qui accompagne ces scènes d'action bestiale est elle aussi remarquable, vous comprendrez pourquoi il est hors de question que je me sépare un jour de ce jeu. Entre lui et moi c'est pour la vie !

T.S.R.

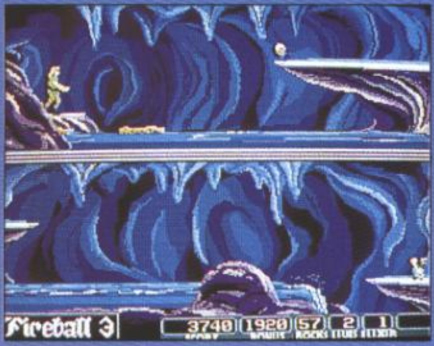
EDITEUR : TECMAGIK
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 17

MASTER SYSTEM 92%





DARK CASTLE

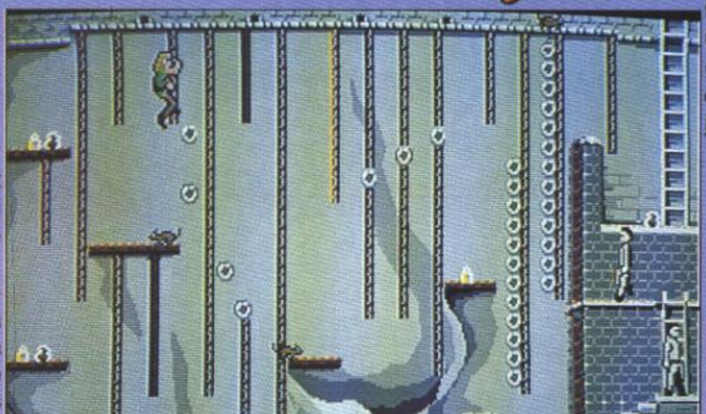




Dracula en personne vient vous chercher des noises. Non mais ça c'est incroyable, tout de même, vous qui étiez peinard, tranquille, à l'aise dans vos souliers, vous voilà plongé au cœur d'une aventure à la mords-moi-le-nœud dans laquelle vous avez quatre-vingt dix pour cent de chances de vous faire tuer et égorger. C'est dingue! Comme quoi parfois la vie ne tient qu'à un fil. Alors que vous n'aviez absolument rien fait, absolument rien demandé à quiconque, vous voilà embarqué sur un bateau, dans une galère devrais-je dire où seuls votre soif de vivre, votre courage et votre témérité pourra vous venir en aide.

D'emblée pour vous, ça commence mal. Enfermé que vous l'êtes dans un sinistre château, il faut pourtant en sortir pour venir en aide à un peuple qui n'en peut plus de souffrir autant d'injustice. Et bordel, de l'injustice il y en a vraiment partout dans Dark Castle. Après une brève page de présentation, vous voilà enfin à l'écran. En face de vous, quatre portes menant à différents endroits du château. Choisissez-en une pour que l'aventure puisse commencer. Grincement de porte, changement de tableau et hop vous y êtes. Les choses commencent plutôt mal, et pour vous, et pour Dark Castle. Ahh, le pauvre jeu, il n'a vraiment pas été gâté par la nature celui-là. Bahh que c'est pas beau, certains dont moi d'ailleurs iront même jusqu'à dire que ce jeu est laid. Bou Diou oui, que ce jeu est moche. Deux petits coups de joystick vers la droite, un petit coup vers la gauche, une brève mais forte pression sur les boutons, les trois sont nécessaires pour effectuer les sauts et les différents tirs, et nous voilà rapidement fixé sur la maniabilité et l'animation de Dark Castle. C'est ridiculement lamentable. A la rigueur on se demande même comment les auteurs ont pu pondre pareille daube. Mais avançons donc un petit peu plus loin dans le jeu. Un escalier, hop je descends. Attention premier ennemi, une souris et moi qui ai toujours eu horreur de ça (NDLR: Ah, Freud, Freud, Freud! comme disait Scutenaire, cité par Frémion récemment). Je m'élance et saute au-dessus. Jusque là encore ça va, c'est pas trop compliqué, la souris n'était pas très grosse, mais très grossièrement dessinée. Un deuxième escalier, les choses se corsent légèrement d'autant plus qu'une chauve-souris maladive vient semer l'embrouille dans le niveau. Arg, je rage, je pointe mon doigt vers sa direction, histoire de lui dire qu'elle ne me fait pas peur et afin de lui balancer dessus une bonne pierre pour qu'elle aille dire un petit bonjour à ses aïeux et pouf, trop tard. En deux coups de cuillère à pot, c'en était déjà fini de ma pauvre vie de tueur de vampire. La résurrection étant survenue, je décide de m'aventurer vers une autre porte. Malheur, horreur, enfer et damnation, Dark Castle est toujours aussi moche, laid et pas beau. Et quand je pense que ce jeu sur Macintosh m'avait laissé un bon souvenir, c'est à n'y rien comprendre. Bien que parfois quelques détails, assez ténébreux, comme un bourreau (qu'il faudra tuer) frappant des esclaves enchaînés (qu'il faudra libérer) apportent un peu de piment à l'ensemble, Dark Castle reste bien terne. Se déroulant comme un vulgaire jeu de plates-formes sans grande efficacité, cette réalisation d'Electronic Arts qui tous les mois pond à l'aise trois ou quatre jeux sur Megadrive, est bien loin d'être satisfaisante. Doté d'une maniabilité à en jeter son joystick par la fenêtre, seuls la musique et les bruitages, d'une qualité fort honorable, viennent racheter un peu l'ensemble. Mais croyez-moi, cela ne suffit guère pour faire de Dark Castle un bon jeu. Bien plus galère et énervant qu'amusant et distrayant. Le comble pour un jeu sur console, non?





J'm DESTROY

MEGADRIVE 55%

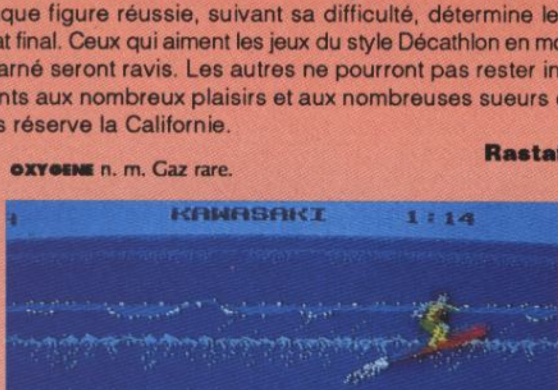
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 08
SON : 16

CALIFORNIA GAMES

Alors que l'hiver ne va pas tarder à nous tomber sur le coin de la bouche, il y a des jeux qui réchauffent les cœurs et les esprits. Imaginez le climat: le soleil, la mer, les palmiers et les blondes affolantes. Que demander de plus à la vie, sinon un peu de sport pour entretenir la forme. Alors bienvenue en Californie! Etat où la frime est un mode de vie. C'est bien beau, mais là-bas, le bronzage ne suffit pas pour être un playboy. Il faut aussi savoir faire ses preuves sur un skate, sur une planche de surf, sur des patins ou sur un vélo. Avec en plus deux autres spécialités américaines: le foot bag qui consiste à jongler avec une sorte de hérisson mou et le frisbee (en français, l'assiette qui plane). Je pense qu'il va vous falloir un peu d'entraînement avant de dominer toutes ces épreuves et avoir ainsi une chance de remporter le championnat. Jusqu'à 8 personnes peuvent entrer dans la compétition après avoir choisi un sponsor, chacun faisant alors ses propres démonstrations dans chaque discipline. California Games a déjà réchauffé le cœur d'autres joueurs, vous en avez même déjà entendu parler par des possesseurs de Master System ou de micro. Ce qui prime avant tout dans ce genre de jeu, c'est la variété des épreuves proposées. Ajoutée à une progression sans cesse croissante de votre technique et au fait qu'aucune partie ne se ressemble, cela promet déjà une bonne durée de vie si la réalisation suit le mouvement. Pas de problème de ce côté, la maniabilité est remarquable et aucune discipline n'a été lésée. D'accord, les graphismes ne sont pas la plus grande réussite de ce jeu. Ils ne sont pourtant pas ratés et nous plantent assez bien le décor. Au début il faut bien se familiariser avec les commandes et l'entraînement fait le reste, car tous ces sports demandent une bonne connaissance des figures spéciales à réaliser avec une synchronisation parfaite. Chaque figure réussie, suivant sa difficulté, détermine le résultat final. Ceux qui aiment les jeux du style Décathlon en moins acharné seront ravis. Les autres ne pourront pas rester indifférents aux nombreux plaisirs et aux nombreuses sueurs que vous réserve la Californie.

Rastafoo

OXYGENE n. m. Gaz rare.



EDITEUR : MB
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 13

NINTENDO 80%



HIT THE ICE

Certains noms dans les jeux vidéo, sur consoles ou dans les salles de jeux font frissonner. Au même titre que Capcom ou que Sega ou que bien d'autres, Taito fait désormais partie de l'élite des éditeurs de jeux. Cependant, et c'est en cela que je tiens tout particulièrement à vous mettre en garde, un faux pas est toujours possible et le faux pas est arrivé avec cette simulation de hockey sur glace, j'ai nommé Hit The Ice. En fait sous ce titre assez attractif se cache un jeu d'une médiocrité rare, une daube sans nom, qui vous hérissera plus d'un cheveu sur la tête, si vous n'avez pas la boule à zéro, cela va de soi.

Alors que la Megadrive nous avait, il n'y a pas plus de deux mois, complètement subjugués par l'éclatante qualité de EA Hockey, Hit The Ice et la PC Engine, la concurrente directe de la console seize bits de Sega, nous déçoivent largement. Mais arrêtons-nous là pendant quelques instants et entrons plus vivement au cœur du problème.

Parfaitement concentré sur votre joypad, la tête pleine d'idées de victoire, le ventre noué par la peur de l'échec, votre concentration atteint son paroxysme lorsque le coup de sifflet libérateur de l'arbitre retentit dans l'enceinte de la patinoire. Ça y est, enfin, vous allez pouvoir libérer toute la hargne qui vous pèse sur les épaules, enfin vous allez pouvoir casser, massacrer du hockeyeur, quel régal! Ah, je vois à votre air surpris que l'on ne vous avait pas prévenu. Si effectivement Hit The Ice est une simulation de hockey sur glace, il faut également bien reconnaître qu'elle ne suit absolument en rien les règles essentielles de ce sport déjà fort violent à l'origine. Ici, pas de problème de règlement, il n'y en a pratiquement pas. Ainsi vous pouvez absolument extérioriser sur la glace toute la haine et tout le mépris du monde qui vous tiennent. Un joueur adverse sur vos traces, allez hop, un bon coup de crosse dans les jambes et on n'en parle le plus. Comment, le bougre insiste, que cela ne tienne, on continue et on persévère dans des tortures crossiennes atroces. Sans pour cela perdre de vue l'objectif premier de Hit The Ice, c'est-à-dire marquer des buts, ce jeu est pour le moins un jeu "destroy" et bien souvent on se surprend à vouloir foutre une raclée à l'adversaire sans essayer de gagner la partie. Si vous aimez les démonstrations de violence inutile et barbare, allez-y, vous serez gâtés. Entre les projections contre l'enceinte de la patinoire, les fauchages en tout genre, les coups de crosse qui arrêtent net toute progression, les choix sont multiples pour se frictionner la gueule. En fait le frictionnage de gueule est très certainement le seul et unique point fort de Hit The Ice, parce qu'au niveau de la simulation, là on est complètement perdu, largué, débordé. D'abord sur la glace il n'y a que six joueurs, trois de votre équipe (en comptant le gardien) et trois de l'équipe adversaire (toujours en comptant le gardien), ce qui, si vous savez compter, simplifie énormément les combinaisons et les tactiques possibles. Deux joueurs de champ ne permettent à l'évidence que très peu de variété au niveau du jeu. Et en effet, Hit The Ice n'est que très peu diversifié.



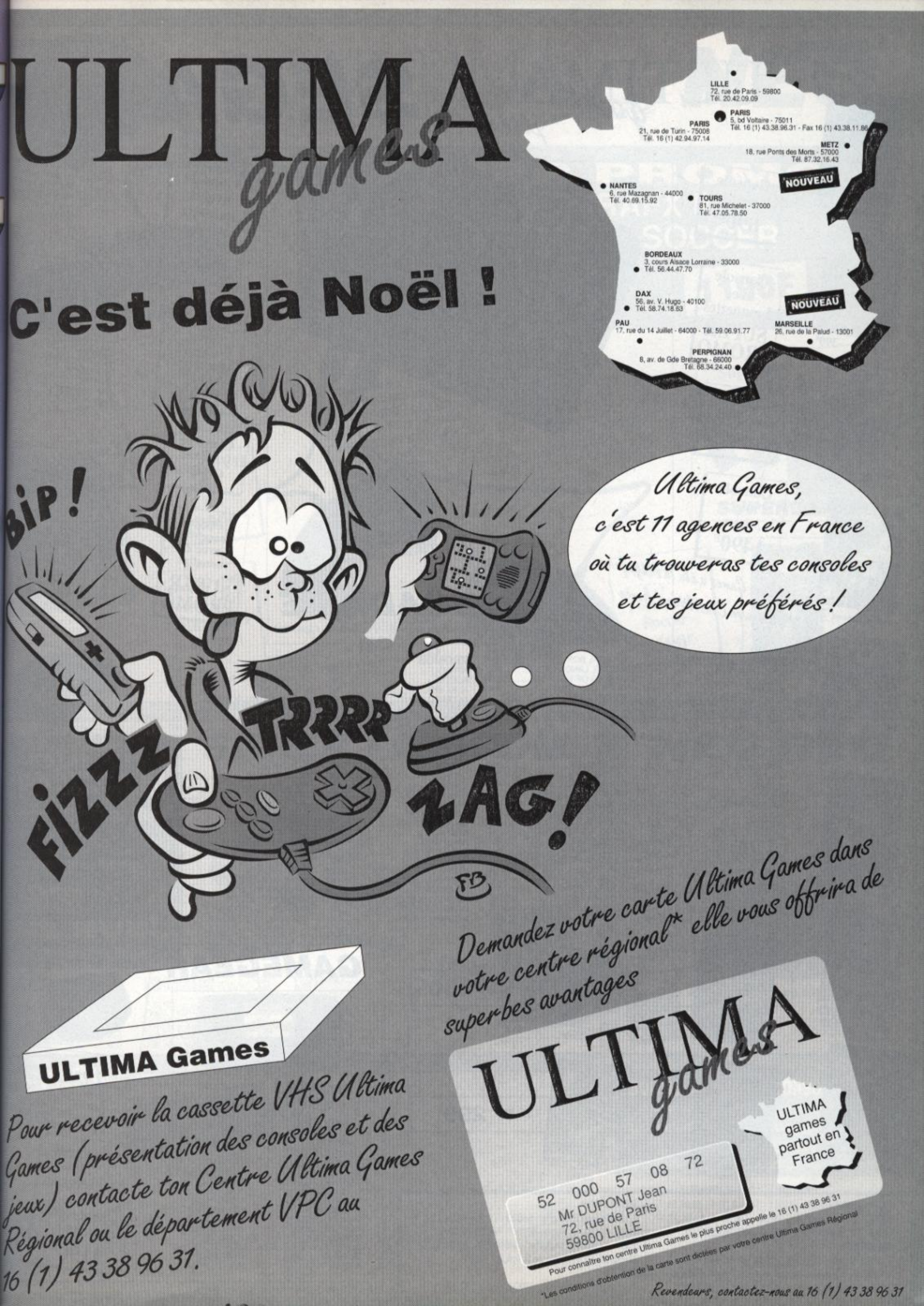
Outre cette pauvreté que je qualifierai de ludique, la réalisation de ce jeu de Taito est également assez pauvre aussi bien au niveau graphique qu'au niveau sonore. En fait, ce n'est que lors des frictions entre les joueurs qu'on s'éclate vraiment, et encore l'expression est très largement usurpée tant Hit The Ice est décevant. Doté d'un scrolling horizontal d'une qualité assez médiocre, ce hockey est également bourré d'imperfections techniques et il n'est pas rare de voir son joueur ou le palet disparaître lorsque tous les sprites sont présents sur le même écran! Malgré la possibilité de jouer à deux simultanément, chacun contrôlant alors un joueur de l'équipe adverse, Hit The Ice reste et demeurera à jamais une erreur qui n'aurait jamais du être commise par une boîte de la qualité et de la renommée de Taito.

J'm Destroy



PC ENGINE
57%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 15
SON : 12
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



ULTIMA
games
C'est déjà Noël !
LILLE
72, rue de Paris - 59800
Tél. 20.42.09.09
PARIS
5, bd Voltaire - 75011
Tél. 16 (1) 43.38.96.31 - Fax 16 (1) 43.38.11.86
PARIS
21, rue de Turin - 75008
Tél. 16 (1) 42.94.97.14
METZ
18, rue Ponts des Morts - 57000
Tél. 87.32.16.43
NOUVEAU
NANTES
6, rue Mazagnan - 44000
Tél. 40.69.15.92
TOURS
81, rue Michelet - 37000
Tél. 47.05.78.50
BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000
Tél. 56.44.47.70
DAX
56, av. V. Hugo - 40100
Tél. 58.74.18.63
NOUVEAU
PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77
MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001
PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000
Tél. 68.34.24.40
BiP !
Ultima Games, c'est 11 agences en France où tu trouveras tes consoles et tes jeux préférés !
TRRRR
FIZZZ
ZAG !
FB
Demandez votre carte Ultima Games dans votre centre régional* elle vous offrira de superbes avantages
ULTIMA Games
Pour recevoir la cassette VHS Ultima Games (présentation des consoles et des jeux) contacte ton Centre Ultima Games Régional ou le département VPC au 16 (1) 43 38 96 31.
ULTIMA
games
ULTIMA
games
partout en
France
52 000 57 08 72
Mr DUPONT Jean
72, rue de Paris
59800 LILLE
Pour connaître ton centre Ultima Games le plus proche appelle le 16 (1) 43 38 96 31
*Les conditions d'obtention de la carte sont dictées par votre centre Ultima Games Régional
Revendeurs, contactez-nous au 16 (1) 43 38 96 31



ULTIMA *games* *présente* NEC

SUPER PROMO
COREGRAFX II + FORMATION SOCCER

Formation Soccer est sans doute le meilleur jeu de Football jamais réalisé sur console !

1190F

COREGRAFX

Coregrafx avec 1 jeu **990F**

Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 **1090F**

Offre Puissance 5 **1290F**

Coregrafx II avec 1 jeu **1090F**



PRO 1 = 250F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

Quintupleur : 190F
Joypad : 150F
Quintupleur + Joypad **290F**

PROMO JEUX

CARTOUCHES NEC COREGRAFX	
ADVENTURE ISLAND	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FORMATION SOCCER	420
JACKY CHAN	345
KNIGHT RIDER	190
PC KID II	390
RASTAN SAGA II	190
CARTOUCHES NEC SUPERGRAFX	
1941	490
GHOULS AND GHOST	490

Doubleur **150F**

Jeu à partir de 100F

Supergrafx + 2 jeux **1490F**



SUPERGRAFX

TURBO GT + Formation Soccer **2590F**



SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
avec 2 manettes
cable Péritel
SUPER PROMO DE NOEL
Quantité limitée



SUPERFAMICOM avec 1 jeu SUPER PROMO

NOUVEAU



Arthur Quest (Super Ghoul'n Ghost)

CARTOUCHES SUPER FAMICOM	
ACTRAISER	390
ARTHUR QUEST	NC
AUGUSTA	650
BIG RUN	490
BOMBUZAL	490
CASTLEVANIA IV	640
DARIUS TWIN	690
DRAGON'S EYES	690
EARTH DEFENSE FORCE	640
F1	640
F ZERO	590
FINAL FIGHT	650
GOEMON FIGHT	640
HYPER ZONE	640
HOLE IN ONE (GOLF)	490
JOE AND MAC	NC
PILOT WING	590
R TYPE	650
GUNDAM 91	650
AERA 88	650
GRADIUS III	490
Y S III	650
POPULOUS	550
SD BATTLE	490
SUPER MARIO LAND	590

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo seule **2990F**

Néo Géo avec Magician Lord **3490F**

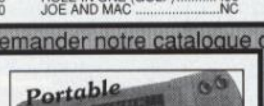


Jeu à partir de 990F

CARTOUCHES SNK NEO GEO
ASO II Last Guardian
BASEBALL
BURNING FIGHT
CYBER LIP
GHOST PILOT
LEAGUE BOWLING
MAGICIAN LORD
NAM 75
NINJA COMBAT
RAGUY
RIDING HERO
SENGOKU
SUPER SPY

demander notre catalogue de jeux Gameboy

Console LYNX Nouveau modèle **790F**



+ *d'ergonomie d'autonomie jolie*

LYNX

CARTOUCHES LYNX A PARTIR DE 250F
ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON
GAUNTLET
KLAX
MS PAC MAN
PAPER BOY
RAMPAGE
ROBO SQUASH
ROAD BLASTER
RYGAR
CHIP'S CHALLENGE
SHANGAI
SLIME WORLD
XENOPHOBE
ZARLOR
MERCENARY
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES
APB
BLOCK OUT
NINJA GAIDEN
PAC LAND
WARBIRDS

Accessoires	
Attache-case	145 F
Adaptateur voiture	110 F
Pochette	110 F
Pare-soleil	25 F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander Sabine pour la disponiblité des produits

Nom Prénom :
Adresse complète :

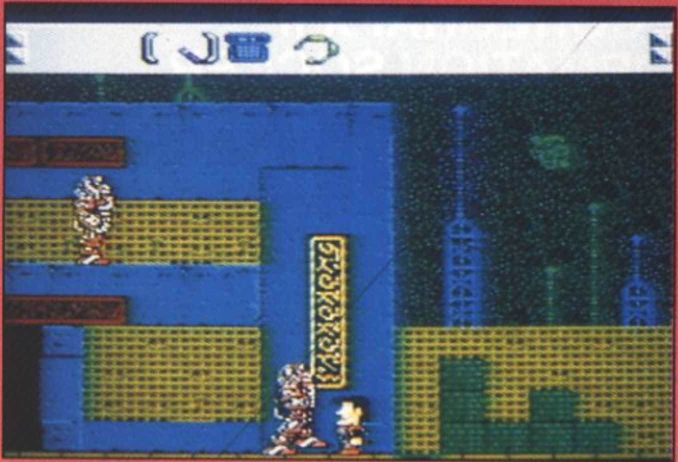
Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
		Montant	
		Total	

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

THE ADVENTURES OF RAD GRAVITY



"Il y a très longtemps, dans une galaxie très lointaine", vivait dans une harmonie parfaite l'Union des planètes. Ah! C'était le bon temps! Neuf planètes, unies par les liens de la téléportation, communiquaient et prospéraient sous l'œil électronique et bienveillant des ordinesprits. Ces machines aux facultés intellectuelles hautement développées géraient ce méga-complexe



de communication et de voyages intersidéraux. Qu'il était doux de vivre à cette époque... Mais comme toute bonne chose, il y fallait une fin! Eh oui, c'est comme ça! Un sombre imbécile, nommé Agathos, abusa de magie interstellaire et en subit d'irréversibles mutations. Persuadé de sa supériorité sur le genre humain, il anéantit l'Union! En voilà une farce de mauvais goût! Il était certain de sa victoire car il avait placé les ordinesprits sous des tonnes de rochers, après les avoir désactivés. Mais comme toute bonne chose doit avoir une fin, tiens, ça me rappelle quelque chose?, Kakos, l'un des ordinesprits, revint à la surface! Dès cet instant, vous futes mis au courant, vous, l'inénarrable Rad Gravity, et vous fûtes chargé de remettre de l'ordre dans tout ce bazar. On vous refile décidément toujours les sales boulots...

Vous le devinez, explorer les neuf planètes plus une ceinture d'astéroïdes risque d'être plutôt long et laborieux. Selon le niveau les adversaires seront différents aussi bien physiquement que dans leurs techniques d'attaque. Il faudra sauter sur des passerelles pour en éviter certains ou si vous préférez la manière forte, vous pourrez toujours vous servir de l'une des sept armes qui seront disponibles au fil des niveaux. Encore vous faut-il les trouver! Mais ce n'est pas tout car d'autres objets vous seront utiles, tout comme le translator qui traduira les discours extra-terrestres. Sur chaque planète, des décors ainsi que des situations différentes qui sauront mettre à rude épreuve vos nerfs. Ainsi, le tout dernier niveau proposera une gravité inversée. Vous pouvez toujours essayer de retourner votre télévision ou de vous coller les pieds au plafond si vous voulez vous retrouver dans un cadre plus naturel. On remarquera au passage que la gravité intellectuelle est elle aussi inversée puisque le gentil se nomme Kakos et le mauvais Agathos, ces deux termes signifiant respectivement mauvais et bon en grec! Pour une fois il s'agissait de concepteurs cultivés, une espèce en voie d'extinction!

Toutes ces scènes d'action se déroulent suivant un scrolling essentiellement horizontal, ponctué de légers glissements vers le haut ou le bas de l'écran. En fait, il s'agit du schéma typique de scrolling pour ce genre de jeux. Il faut noter une musique bien sympathique qui tout au long de votre aventure saura vous donner la pêche! Et il sera plus que nécessaire d'en avoir, de la pêche, pour atteindre toutes les planètes de L'union.

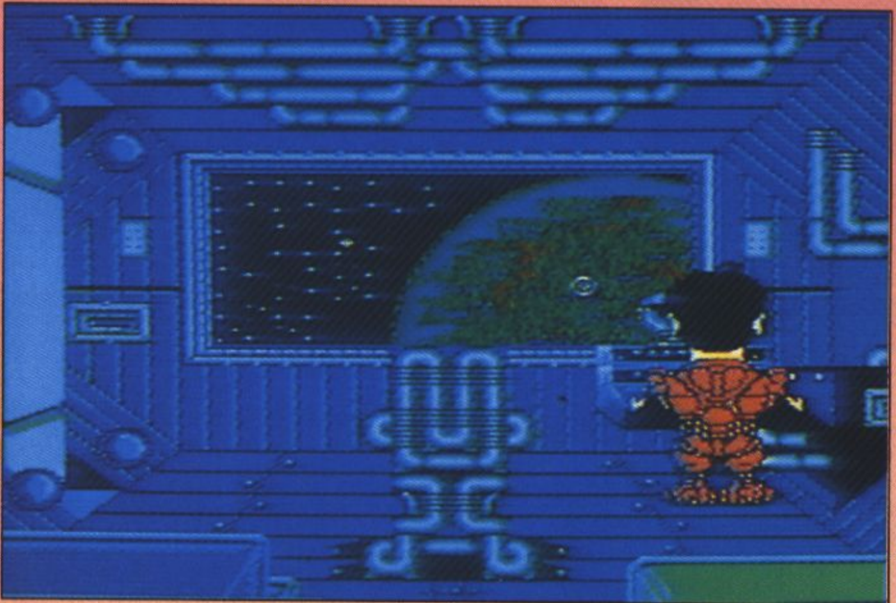
Mais même si vous parveniez à rétablir le réseau de téléportation, toute joie ne pourrait être qu'éphémère car, je ne sais pas si je vous l'ai déjà dit, mais le bonheur ne dure pas bien longtemps.

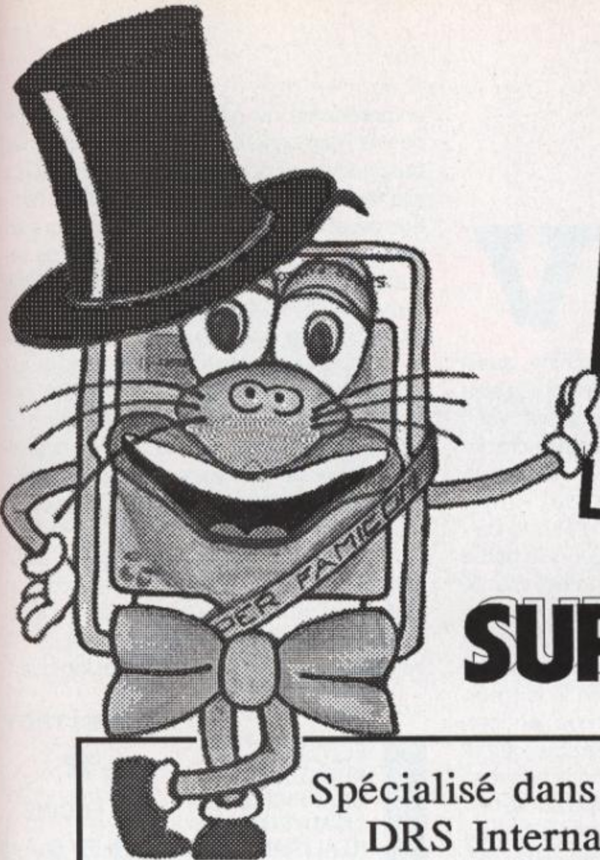
Même si l'on passe son temps dans l'espace ce jeu ne vole pas bien haut. Des jeux possédant des graphismes de ce genre et un scénario identique on peut les compter en myriade alors pas vraiment la peine de s'emballer.

T.S.R.

NINTENDO
74%

EDITEUR : ACTIVISION
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 14





EXCEPTIONNEL

Réservez votre SUPERFAMICOM dès maintenant!

(Offre valable jusqu'au 30.11.91)

SUPER FAMICOM

Spécialisé dans le cadeau d'entreprise,
DRS International vous propose,
en cette fin d'année, de bénéficier
d'une offre limitée tout à fait exceptionnelle :

La console **SUPERFAMICOM** de NINTENDO
livrée avec le jeu **F-ZERO** ainsi que **2 manettes,**
au prix incroyable de :

2.690,00 Francs T.T.C.

Notre stock étant limité, seules les réponses renvoyées avant le 30 Novembre 1991 seront honorées. Si votre commande est effectuée avant le 20 de ce même mois, un cadeau surprise sera joint à la commande. Passé ce délais, le prix de l'offre passera à 2.790,00 Francs T.T.C. Après le 25 Novembre, l'ensemble sera vendu 2.890,00 Francs T.T.C. Les livraisons s'effectueront avant le 20 Décembre.

BON DE COMMANDE

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

ADRESSE : ____

CODE POSTAL : ____________ VILLE : ______________________

Je commande ma console et le cadeau surprise avant le 20/11/91 ❑ 2.690,00 Francs TTC
Je commande ma console avant le 25/11/91 mais après le 19/11/91 ❑ 2.790,00 Francs TTC
Je commande ma console avant le 30/11/91 mais après le 24/11/91 ❑ 2.890,00 Francs TTC

☒ Je joins un chéque à ma commande de : + 70 Francs de frais de port = ______ Francs TTC
encaissable à la livraison.

DRS International, 63 rue Moslard, 92700 COLOMBES - Tel : 47.82.51.09 - RCS : B382617892

Garantie 1 an.

POWER LEAGUE IV



Bien que le baseball ne soit pas le sport de prédilection des français, on voit de plus en plus de simulations de ce jeu sur console. Et après tout c'est un petit peu normal, puisqu'aussi bien au Japon qu'aux Etats-Unis, les deux pays-phare dans la production de jeux vidéo, ce sport fait partie des deux ou trois les plus pratiqués du pays. Dans cette nouvelle simulation signée Hudson à qui on doit déjà les deux premiers volets de cette série, à ma connaissance Power League tout court n'existant pas, on retrouve tous les ingrédients qui vont faire la gloire de ce sport sur console.
En tout vous aurez l'opportunité de choisir parmi les douze équipes disponibles, chacune ayant bien évidemment ses dispositions, ses forces et ses faiblesses qui lui sont propres. Pour évoluer et pratiquer le mieux possible votre passion, six stades vous seront présentés. Cette multitude de choix vous permet entre autres de vous entraîner en diurne ou en nocturne, de participer à un véritable championnat où l'obtention de la coupe sera votre but final et de jouer contre un copain en match amical, option toujours marrante, les jeux à deux étant toujours bien plus sympas et bien plus agréables que contre une des réponses plus ou moins stéréotypées d'une machine, aussi bien programmée soit-elle. Tour à tour, vous pourrez également décider de devenir le coach de votre équipe, d'être le batteur (toujours la partie la plus intéressante dans une simulation de ce type) ou encore le base-man, le fielder ou encore le lanceur. En tant que lanceur, vous aurez bien sûr et comme tout baseball sur console qui se respecte la possibilité de balancer la balle à votre adversaire de plein de manières différentes. Ainsi vous n'aurez aucune difficulté à effectuer des effets à gauche ou à droite, de jeter la balle dans les pieds de l'adversaire, de lancer fort droit devant, ou en finesse, la balle n'aura alors que très peu de vitesse et la surprise sera grande pour le batteur. Pour remporter la victoire finale, il va falloir et cela coule de source, exceller dans tous les domaines. En effet, lors de la finale vous allez devoir mettre tous les atouts de votre côté et avant d'y participer je ne vous conseillerai que de bien vous entraîner à chaque poste, grâce aux options qui sont présentes dans Power League IV. Bien que les noms des joueurs soient en japonais, ce qui ne facilite pas toujours la compréhensions générale et surtout une bonne mémorisation des postes détenus par chacun, au bout de quelque temps on a vite fait de parfaitement rentrer dans l'ambiance et les changements de joueurs en cours de partie n'auront bientôt plus de secrets pour vous. De plus la réalisation est sublime. L'action est rapide, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de simulation et les diverses animations présentes d'une une parfaitement impression de fluidité. Les graphismes eux aussi ne sont pas en reste. Même si notamment dans la zone de course, on peut penser que les joueurs sont un peu petits, on constatera bien vite que ce détail n'est en fait que justement, un détail. Agrémenté par des musiques assez satisfaisantes, Power League IV est une excellente réalisation, qui ne pourra que séduire les amateurs du genre. Les autres auront tôt fait de se détourner, mais ça c'est plutôt logique.

J'm DESTROY

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
REALISME: 18
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE
87%



DROSOPHILOPHILE n. m. Enculeur de mouches.

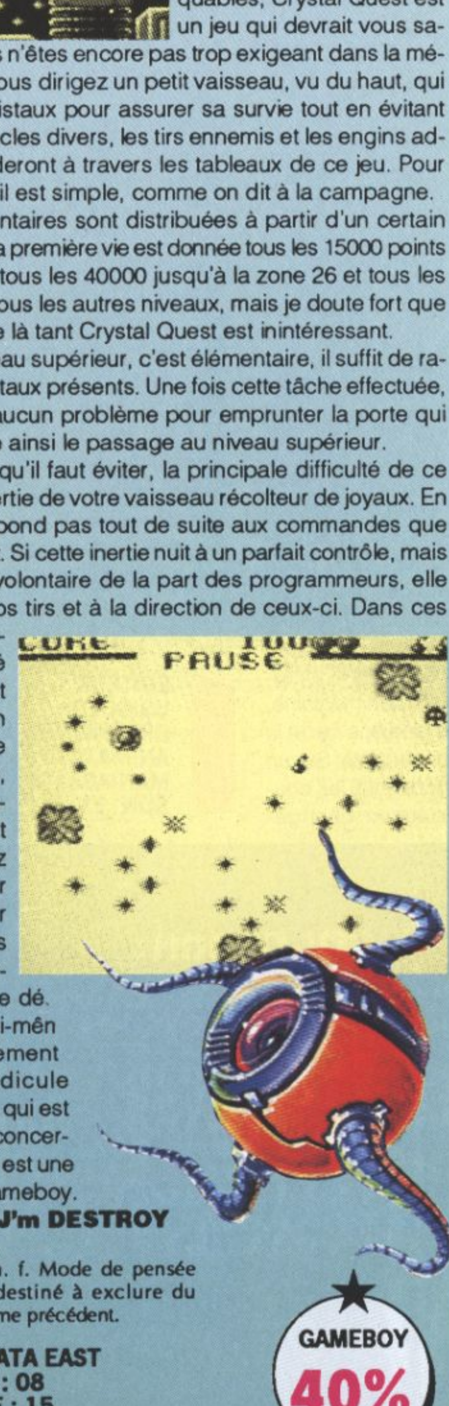




CRYSTAL QUEST™



Si vous en avez marre des jeux compliqués, aux graphismes parfaitement détaillés et aux ambiances sonores remarquables, Crystal Quest est un jeu qui devrait vous satisfaire, enfin si vous n'êtes encore pas trop exigeant dans la médiocrité. À l'écran vous dirigez un petit vaisseau, vu du haut, qui doit récolter des cristaux pour assurer sa survie tout en évitant les mines, les obstacles divers, les tirs ennemis et les engins adverses qui se baladeront à travers les tableaux de ce jeu. Pour sûr, voilà un jeu qu'il est simple, comme on dit à la campagne.
Des vies supplémentaires sont distribuées à partir d'un certain nombre de points. La première vie est donnée tous les 15000 points jusqu'à la zone 11, tous les 40000 jusqu'à la zone 26 et tous les 75000 points pour tous les autres niveaux, mais je doute fort que vous arriviez jusque là tant Crystal Quest est inintéressant.
Pour passer au niveau supérieur, c'est élémentaire, il suffit de ramasser tous les cristaux présents. Une fois cette tâche effectuée, vous n'aurez plus aucun problème pour emprunter la porte qui s'ouvre et qui libère ainsi le passage au niveau supérieur.
Outre les ennemis qu'il faut éviter, la principale difficulté de ce jeu réside dans l'inertie de votre vaisseau récolteur de joyaux. En effet, celui-ci ne répond pas tout de suite aux commandes que vous lui transmettez. Si cette inertie nuit à un parfait contrôle, mais ceci est tout à fait volontaire de la part des programmeurs, elle nuit également à vos tirs et à la direction de ceux-ci. Dans ces conditions il est parfois assez malaisé de parfaitement orienter la direction de sa force de frappe. Mais bon, comme de toutes façons, je doute fort que vous soyez nombreux à aller courir acheter Crystal Quest après la lecture de cet article, à la rigueur ce dé. comme le jeu en lui-mên passera complètement Complètement ridicule dans sa réalisation, qui est d'une simplicité déconcertante, Crystal Quest est une escroquerie sur Gameboy.



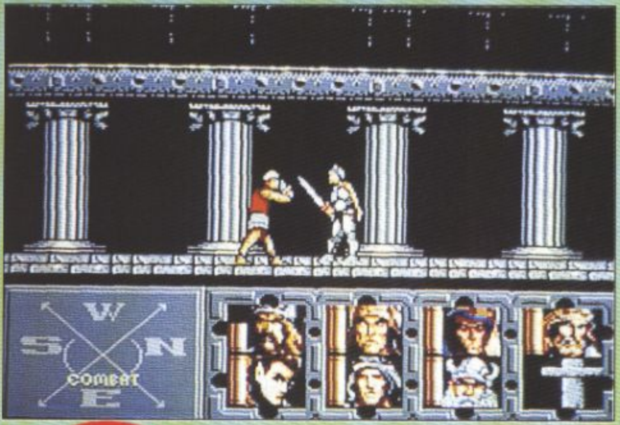
J'm DESTROY

MODE (mode) n. f. Mode de pensée auto-suffisant destiné à exclure du système le système précédent.

EDITEUR : DATA EAST
GRAPHISME : 08
MANIABILITE : 15
SON : 06
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
40%

HEROES OF THE LANCE



Qui ne se souvient pas des intrépides Compagnons de la Lance? Caramon, Tasslehoff ou bien encore Riverwind pour ne citer qu'eux! Partez à la recherche des anciens disques de Mishakal, enfouis quelque part, dans les ténèbres encore inviolées des sinistres ruines de Xak Tsaroth. Dans ce lieu de perdition et de perversion séjournent dans une promiscuité précaire des draconiens tout droit sortis des Enfers, des trolls, des araignées géantes, des nains du chaos... toute une peuplade maléfique et cruelle. Exterminer ces ennemis farouches afin de récolter des joyaux, des parchemins magiques, des anneaux ou même encore des potions, ne sera pas évident. Il faudra connaître les Compagnons de la Lance afin de savoir lesquels jeter dans la bataille. Envoyer Goldmoon dans la mêlée ne serait pas malin puisqu'elle seule est en mesure de soigner correctement l'équipe! Huit compagnons pour sauver le Royaume de Krynn des Grandes Ténèbres, une poignée d'hommes déterminés face à des légions sanguinaires! Mais après tout, les causes désespérées, on commence à connaître!



Heroes Of The Lance reprend la fabuleuse saga des DragonLance, si prisée des lecteurs d'heroic-fantasy et des joueurs d'AD&D. On retrouve la même histoire, les personnages sont identiques ainsi que merveilleusement représentés lors de la page d'introduction et le système des règles demeure assez proche de celui du jeu de rôle, ce que les puristes seront ravis de savoir. Pourtant, l'ambiance n'y est pas. L'atmosphère, surchargée d'une tension malsaine, qui hantait ces couloirs de donjons cède la place à une morosité déconcertante. Sur un scrolling essentiellement horizontal les couloirs se succèdent sans aucun changement visible d'orientation ce qui rend impossible toute tentative pour dessiner un plan. Les rares monstres rencontrés sont hideux et sans envergure. Où sont donc ces monstres qui pétrifiaient d'effroi les aventuriers les plus courageux?

L'action, très simplifiée, se résume à descendre le maximum de créatures, à ramasser tous les trésors qui traînent dans le seul but d'acquérir des points d'expérience, permettant de grimper en niveau et en puissance. Dommage qu'il n'y ait que si peu de possibilités d'action, le jeu aurait pu y gagner considérablement en intérêt. Les bruitages et la musique ne parviennent pas, eux non plus, à donner le ton adéquat à ce genre de Quêtes Grandioses. Cependant, l'usage de la magie, même s'il demeure assez limité, ouvre d'intéressantes perspectives.

Savoir manipuler tous les sorts, qu'ils soient de clerc ou de magicien, sera pour le connaisseur tout autant que pour l'amateur une tâche facile. Les utiliser pourra peut-être servir à rompre l'engourdissement cérébral qui s'emparera de vous dès les premières minutes de jeu. Néanmoins, il faut se méfier car le stock de sorts est limité et s'épuise assez rapidement. Mais il faut se le dire, une poignée de sorts, même s'ils sont distrayants, ne suffit pas à rendre au jeu la grandeur qui lui serait nécessaire. Plus le jeu progresse, plus l'impression "série B" augmente. C'est assez désolant... A quand une version digne de porter le nom prestigieux de DragonLance?

T.S.R.

EDITEUR : US GOLD
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 11
SON 11

MASTER SYSTEM 63%





SCRAPYARD DOG

Tiens, ben pour une fois, voilà que les programmeurs se mettent à avoir un peu d'imagination, certes cela ne va pas très loin, mais c'est marrant de voir comment un jeu peut changer en fonction du personnage principal de l'aventure. En effet pour une fois, ce n'est pas une princesse ou un prince prisonnier qu'il faut sauver, mais bel et bien un chien, votre chien qui plus est. Alors ça, faut le faire, quand même. Vous étiez tranquille, peinard, un type est rentré dans le bar, a commandé un jambon beurre et tac, boum, crac votre clébard favori n'est plus en train de vous tirer les bas de pantalon pour avoir un peu de votre sandwich sans beurre, c'est mauvais pour le cholestérol. Ennuyé comme c'est pas permis, vous avez presque tout fait pour retrouver votre cabot, placardé les troncs d'arbre d'affichettes descriptives, demandé à tout le voisinage pour savoir s'il n'avait pas vu le chien-chien de son maî-maître, vous avez même été jusqu'à l'office local des personnes disparues, bref la totale quoi. Finalement en désespoir de cause et sentant bien que personne ne pourrait vous aider, vous décidez de partir seul comme un grand à la recherche de cette saloperie de clébard (ne vous inquiétez pas, les chiens et moi, ce n'est pas vraiment une grande histoire d'amour).



Sous ce scénario somme toute assez sympathique se cache en fait un jeu de plates-formes tout aussi sympa et agréable. Alors que vous arpentez les banlieues sordides, sorte de dépotoir à ordure de la ville, vous rencontrez des personnes assez peu habituelles qui vous proposeront des deals du style: "Hey mec, si t'as cent balles, j'te file mon flingue", à vous d'accepter ou de refuser. En parcourant les poubelles avoisinantes vous pourrez également gagner de l'argent en répétant l'air joué par un piano. Graphiquement pas très recherché, Scrapyard Dog est pourtant un jeu bourré de bonnes idées. Agrémenté par des bonnes musiques toutes guillerettes et entraînantes, cette réalisation vous fera vraiment passer de bons moments. Sans avoir le génie de certains titres, Scrapyard Dog se laisse bien volontiers jouer.

J'm DESTROY

COLLANT n. m. Obstacle synthétique (antonyme: porte-jarretelles).

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 16
MANIABILITE : 17

★ LYNX **79%**

TIME LORD



Amateurs de H.G. Wells ou, pour les plus jeunes, P. Ebly, ouvrez vos yeux et vos oreilles. Voici que s'ouvre à vous l'univers des voyages temporels! Il s'agit pour vous, Time Lord, de détruire votre ennemi avant qu'il n'asservisse la race humaine. Quel est-il, cet ennemi? Il s'agit du sanguinaire peuple des Drakkons, une race hautement intelligente voulant soumettre l'univers tout entier à leur unique volonté, grâce à leurs connaissances dans le domaine des voyages temporels. Pour sauver le présent vous devrez délivrer divers passés car, pour s'assurer de la victoire, les Drakkons se sont propulsés à quatre époques différentes! Vous devrez, tour à tour, vous mettre dans la peau d'un chevalier britannique du moyen-âge, d'un cow boy du far-west, d'un pirate des Caraïbes et enfin dans celle d'un fantassin de la seconde guerre mondiale. Au cours de chacune de ces missions, votre objectif sera simple: détruire un Drakkon Lord, dirigeant d'un espace-temps. Une fois les quatre Drakkons Lords anéantis, il faudra faire vite pour revenir car le Drakkon King sera là pour vous attendre et vous détruire! Tout serait bien facile si le temps n'était pas limité! Si vous tardez trop en chemin, vous vous retrouverez à jamais bloqué dans un temps qui vous sera totalement étranger. Faire vite ne sera pas du tout évident, puisque pour pouvoir accéder au niveau suivant, vous devrez avoir en votre possession cinq sphères d'énergie, toutes soigneusement dissimulées. Je vous le dis tout de suite, elles ne sont vraiment pas évidentes à trouver et leur emplacement change à chaque partie que vous ferez. Un enfer temporel unique en son genre! A chaque époque correspondent des décors, des musiques, des ennemis ainsi que des armes différentes. Ainsi dans le far-west vous manierez le pistolet et le fusil, parfois simultanément! L'ambiance de chacun de ces périodes de l'histoire est assez bien respectée, du moins, pour l'idée que l'on peut s'en faire, parce que pour tout avouer, en 1250 j'était encore jeune et mes souvenirs sont assez confus. C'est pourtant bien agréable de se balader dans ces tableaux historiques variés.

En fait Time Lord par sa multitude de scènes permet un divertissement total. Seul ombre au tableau: le scrolling est parfois parsemé de sprites clignotants, ce qui pose de légers problèmes de contrôle. Face à ces problèmes qu'il faut qualifier de mineurs, je dois préciser que ce jeu est très loin d'être évident. Passer son temps à chercher des sphères qui, parfois, ont la bonne idée d'être invisibles, n'est pas une mince affaire ni même une partie de plaisir. Vous n'avez pas fini de frapper et de tirer un peu partout avec une frénésie guerrière digne de celle des bersekers afin de dénicher ces satanées boules. Pour un fois que l'on nous propose un jeu un peu difficile, on ne va tout de même pas se plaindre! Non, c'est vrai! Il ne manquerait plus que ça!

T.S.R.





LECTEUR n. m. Entité assez floue, qui ne se précise que le mercredi après-midi, jour où il vient dans les locaux de Joystick, et où on peut s'apercevoir que c'est un objet mobile, haut comme trois pommes, qui court dans les couloirs, qui dit sans arrêt "Eh! Eh! 'gad ça! T'as vu? Eh! Eh!", en amenant d'autres lecteurs de la même taille. Voir aussi Lemmings.

EDITEUR : MB
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 13
SON : 14

NINTENDO
87%

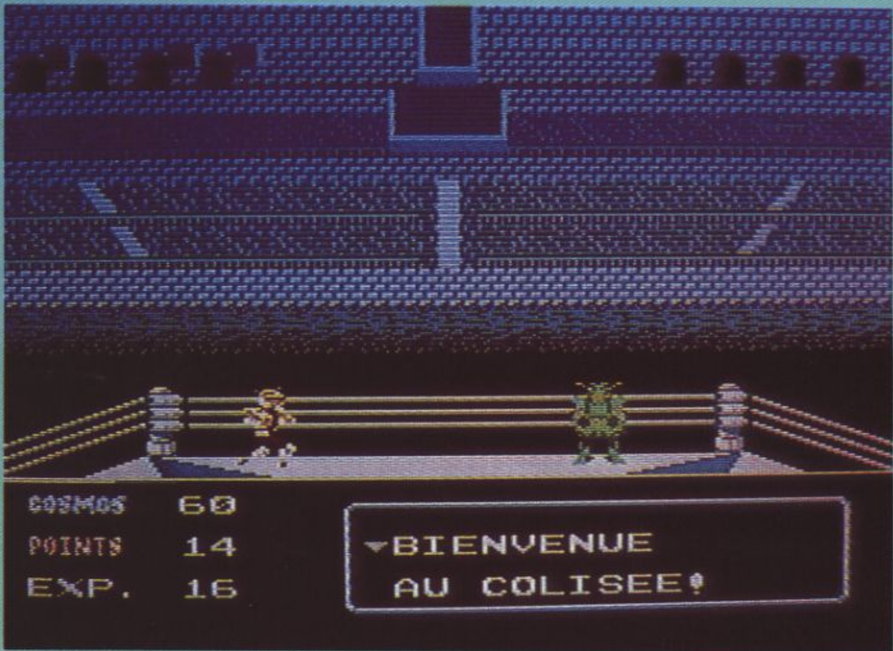
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

De nombreuses années se sont écoulées depuis votre arrivée en Grèce, pour y subir cet entraînement dont l'ultime étape doit se dérouler aujourd'hui même. En effet, le moment de savoir si vous serez digne de porter l'armure du Pégase, consécration finale de tant de peines pour devenir un chevalier de bronze, est arrivé. Vous, Seiya (c'est curieux, je pensais qu'il s'agissait de Seiyar?), allez affronter Casius, seul autre prétendant au titre pour obtenir l'armure. Une fois cette formalité accomplie, Athéna, votre protectrice et maîtresse vous demandera de participer au grand Tournoi qui se tient dans un colisée où le Prix n'est autre que l'armure d'or du Sagittaire! Lors de combats vous ferez la rencontre de vos amis, Shiryu, Yoga... Une fois l'équipe complète, partez retrouver l'armure d'or qui aura, entretemps, disparu et finalement, livrez bataille contre le Sanctuaire pour faire triompher la justice et le droit.

Les inconditionnels du petit écran seront sans aucun doute ravis de voir enfin une adaptation des très célèbres Chevaliers du Zodiaque. Qu'ils se rassurent bien vite car leur joie sera de courte durée. Bien sûr on retrouve étape par étape ce qui faisait le charme de la série. Quel plaisir de retrouver des personnages avec lesquels on a vécu de longs moments de tension, d'action endiablée et de retournements de situation tout à fait édifiants. Seulement, la réalisation est bien loin d'être à la hauteur... On a de la peine à reconnaître certains des protagonistes de l'affaire tant les sprites sont mal finis. Il est cependant certain que les pages de dialogue présentent les visages des interlocuteurs fins et travaillés qui, de plus, s'expriment en français! Voilà bien un aspect du jeu qui le met à la portée du plus grand nombre! Dommage que les combats ne bénéficient pas de la même clarté que les textes! Comme dans nombre de jeux d'aventure, vous n'y participez que partiellement, décidant de l'énergie employée et du mode d'attaque ou de défense utilisé. On se lasse vite de voir et revoir sur l'écran, les personnages réalisant des attaques dites fantastiques mais qui pourtant ne sont que quelconques. Il ne faut pas oublier de parler de cet étonnant, surprenant, hallucinant scrolling! Il s'inscrit sans doute comme l'un des plus médiocres de toute l'histoire des jeux Nintendo! Si vous êtes amateur de curiosités, jetez donc un coup d'œil furtif sur cette odieuse animation de l'écran. Je vous assure qu'il est d'un genre bien particulier et heureusement peu répandu.

Vous l'avez bien compris, les liens unissant ce jeu à l'excellente saga japonaise, sont infiniment étroits. Hormis un cadre, des personnages et une histoire identiques, on ne peut que soupirer de tristesse en contemplant cette pâle imitation! Si voulez garder dans votre esprit une image de noblesse, de grandeur et de majesté pour les Chevaliers du Zodiaque, évitez absolument ce jeu qui pourrait traumatiser les âmes sensibles, et je sais qu'elles sont nombreuses!

T.S.R.

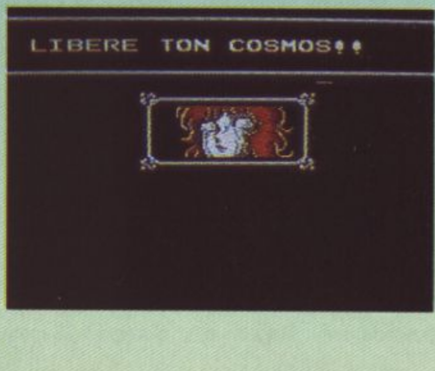




EDITEUR : BANDAI
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 08
MANIABILITE : 09
SON : 11

NINTENDO 54%





PINBALL MAGIC

Les flippers ont depuis bien longtemps déjà pointé leur nez sur les consoles et les ordinateurs. C'est au tour de la GX 4000 d'avoir sa version pixelisée de ce sport de pilier de bistrot.
Les commandes de Pinball Magic ne sont pas bien compliquées: un bouton de tir pour diriger le flip droit et envoyer la balle, la flèche du bas pour le flip gauche, et les autres flèches de direction pour faire bouger le flipper dans tel ou tel sens. Pour augmenter l'intérêt du jeu, Pinball Magic dispose de nombreuses configurations de flippers différentes. Celles-ci changent dans leur organisation, dans les éléments qu'elles utilisent, mais aussi dans les couleurs et les graphismes: un tableau peut avoir deux bumpers placés à un certain endroit, des fiches (targettes) à abattre, des trous, des couloirs, mais il peut aussi être constitué de briques qu'il faut abattre les unes après les autres. En haut de l'écran, pour chaque tableau, un couloir bouché au début mène à la sortie, et au tableau suivant. Pour l'ouvrir, il faut allumer toutes les lettres indiquées sur le flipper en abattant les fiches, en entrant dans les trous, ou en passant dans les couloirs. Comme dans tout flipper qui se respecte, il existe un moyen d'obtenir un multiplicateur de bonus.
Les graphismes de Pinball Magic sont très colorés, très jolis et agréables. Les animations, même si elles sont peu nombreuses, et ne se limitent quasiment qu'aux déplacements de la bille, sont fluides et rapides. D'ailleurs le jeu lui-même est très rapide, et il faut quelques parties pour s'y habituer et cesser de voir toutes ses billes disparaître dans le trou central sans jamais les frapper.



Tout l'intérêt du jeu est basé sur la découverte des nouveaux tableaux. Il faut résoudre les précédents pour avancer. Heureusement, à chaque tableau passé, la console vous donne 4 billes supplémentaires. Quand vous n'avez plus de boules à tirer, et après le crispant Game Over que tous les joueurs connaissent, un compte à rebours vous laisse la possibilité d'effectuer un Continue.
Amusant, rapide et bien réalisé, Pinball Magic est une réussite intéressante sur la GX 4000.



SEB

EDITEUR : LORICIEL
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 13
ANIMATION : 14

GX 4000
86%

COPTER 271



Les extra-terrestres viennent de remettre ça. Pour la centième fois, ils tentent d'envahir notre planète, de l'anéantir, de nous rabaisser à l'esclavage. L'être humain n'étant pas moins guerrier que ses homologues des galaxies parallèles, les gouvernements des nations unies ont décidé de répondre à cette attaque par la force et la violence. La seule solution qui se présentait à eux consistait à envoyer des hélicoptères puissamment armés: les Copter 271. Annoncé il y a déjà bien longtemps, voici donc le premier (et le dernier?) jeu d'arcade à scrolling vertical sur GX 4000. Ce qui nous avait été présenté à l'époque de la preview semblait promettre un beau massacre et beaucoup d'action. C'est loin d'être le cas. Le jeu est lent, très lent, le sprite de l'hélico que dirige le joueur, ou les joueurs puisqu'il est possible de jouer à deux en même temps, met un temps fou à se déplacer quand on tente d'éviter une agression de missiles ou d'avions kamikazes.
Les graphismes sont moyens, parfois réussis, mais ils reviennent sans arrêt, avec trop peu de variété pour devenir intéressant. Encore un élément qui incline à la monotonie du jeu.
Les tirs des joueurs sont très faibles, même s'il y a effectivement des options que l'on peut ramasser tout au long du jeu (double tirs, bombes, protection, vie supplémentaire), ce ne sont en fait que quelques points noirs de la taille d'un pixel qui avancent péniblement vers l'ennemi, qui, quant à lui, zigzague non moins péniblement pour vous foncer dedans. Le scrolling est fluide, c'est vrai, quoique très lent, et l'écran scrolle même sur les côtés quand vous touchez les bords latéraux de l'écran.
Un logiciel complètement inintéressant, fatiguant et pas amusant du tout. Même quand on joue à deux.



SEB



EDITEUR : LORICIEL
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 9
SON : 10
ANIMATION : 9

GX 4000
45%

MEGADRIVE

Street of Rage	395 F
Fantasia	419 F
Sonic	395 F
Out Run	419 F
Dino Land	419 F
Devil Crush	449 F
NHL Ice Hockey	449 F
Super League 91	449 F
Jewel Master	419 F
Phantasy Star III	590 F
Shining Darkness	590 F
Y'S - III	449 F
Space Gomola	419 F
Megatracks	395 F
Alien storm	395 F
Sd Valis	449 F
Mercs	449 F
El viento	449 F
Beast Warriors	449 F
Galaxy Force II	490 F
Alisia dragoon	449 F
Decap attack	449 F
Road rush	449 F
Wonderboy V	449 F
Caliberfifty	449 F
Rolling thunder II	449 F
Fighting master	449 F
Pit fighter	395 F

SUPER FAMICOM

Final fight	590 F
Super Mario 4	590 F
Pilot Wings	590 F
Bombuzal	290 F
F-Zero	490 F
SD Great Battle	290 F
Actraiser	490 F
Populous	290 F
Darius Twin	390 F
Big Run	290 F
Zelda III	590 F
Y'S III	590 F
EDF	590 F
Castelvania IV	590 F
Gundam F-91	590 F
Hole in One	490 F
Augusta Golf	490 F
Super Stadium	490 F
Super Tennis	590 F
Pro Soccer	490 F
Aera 88	590 F
Hyper Zone	490 F
Goemon Fight	590 F
Jerry Boy	590 F
Drakken	590 F
Final Fantasy IV	590 F
Joe & Mac	590 F
Dungeon Master	590 F
Arthur Quest	590 F

CONSOLE + CABLE + 2 MANETTES + ALIMENTATION
2490 Frs.



GAME GEAR

Mickey Mouse	250 F
Monaco G.P.	250 F
Chase HQ	250 F
G-Lock Air Battle	250 F
Berlin Wall	250 F
Alleywars	250 F
Fantasy Zone	250 F
Super Golf	225 F
Zan Gear	195 F
Pro Baseball	250 F
Sokoban	215 F
Pacman	215 F
Griffin	250 F
Pop Breaker	250 F
Waga Land	250 F
Rastan Saga	250 F
Devilish	250 F
Galaga 91	250 F
Pengo	215 F
GG Shinobi	250 F
Wonderboy	215 F
Adventure of Gerubi	250 F
Magical Guy	250F
Magical puzzle popils	250 F
Out Run	250 F
Pad & Patter	250 F
Frogger	250 F
G.G. Aleste	250 F
Alien syndrome	250 F
Axe battle Golden axe	250 F

GAMEBOY

Mickey's dang. chase	245 F
Sneaky snakes	245 F
Mickey II	245 F
The final fant. legend	245 F
World cup soccer	195 F
Choplifter II	245 F
Castelvania II	245 F
Nemesis II	245 F
Burger Time Deluxe	195 F
Duck Tales	245 F
The Punisher	195 F
Robocop	245 F
Mysterium	195 F
Navy Seals	245 F
Tail Gator	245 F
Soccer	195 F
Hatris	195 F
Bill and Ted's adv.	245 F
Megaman	245 F
Roger Rabbit	245 F
Beetle Juice	245 F
The Simpsons	245 F
Resc. princ. Blobette	245 F
Bugs Bunny	245 F
Blades of steel	245 F
Ninja turtles II	245 F
Crystal quest	245 F
Gauntlet II	245 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz
Renseignements au 87.36.36.05

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________
ADRESSE : ______________________
CODE POSTAL : __________ VILLE : __________ TEL : __________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ________
Total à payer ________

Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
☐ CARTE BANCAIRE N° ________________ Date d'expiration : __ / __ / __
SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis.
Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.

Isolated Warrior

Seul. Ils vous ont laissé seul, la situation était désespérée. La planète Pan avait succombé aux hordes extraterrestres et les habitants, tristes et résignés, n'avaient vu leur salut que dans un exil certainement définitif. Votre courage et votre attachement à cette planète, terre de vos ancêtres, ont parlé et dans cette fuite aveugle vous avez refusé de partir. Tous ont reconnu là le courage de ce fabuleux chef d'armée, Max Maverick, un homme sans peur, fou selon certains, mais les couards sont aussi des mauvaises langues. Ainsi, armé



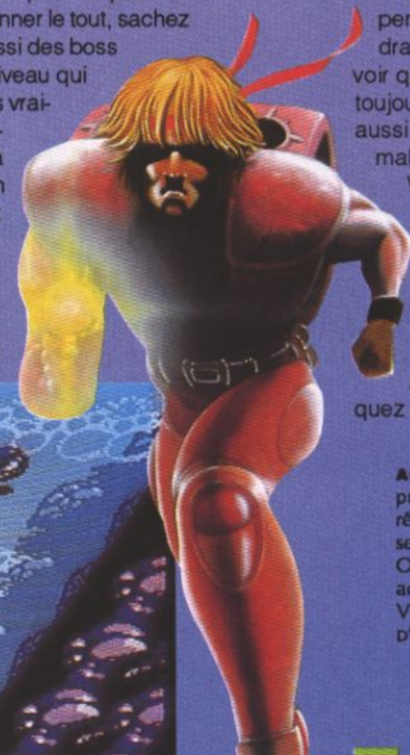
jusqu'aux dents, vous, le fier Max, partez sans véritable espoir de retour mais s'il existe une mort valable n'est-ce pas sous le feu de l'ennemi?

Se déroulant selon un scrolling en 3D isométrique qui n'est pas sans rappeler un certain Zaxxon, notre bon Max, ultime menace pour les extraterrestres progresse, usant de ses petites jambes musclées. Que de monde en face de lui! Volant, courant, rampant, planant, grouillant... l'ennemi est partout, sous des formes extrêmement diverses. Toujours ultra-futuristes, ces monstres venus du fin fond de l'espace vont vous donner du fil à retordre. Bombes à éviter, tirs laser à prestement esquiver sous peine immédiate et peut-être définitive, gouffres à franchir... On ne sait plus où donner de la tête tant il y a de pièges tendus un peu partout! De plus, il est inutile de bouger comme un malade puisque souvent, les bordures de l'écran sont elles aussi à éviter pour ne pas finir rôti.

Pour couronner le tout, sachez qu'il y a aussi des boss de fin de niveau qui ne sont pas vraiment commodes à passer. En voyant tout ça, notre bon Max se demandera certainement pourquoi il a voulu rester ici, seul? C'est qu'il possède de très bonnes armes dont la puissance ne cessera de s'accroître au fil des sept niveaux. Armes à tir d'une puissance modérée mais en déploiement, pour couvrir assez rapidement une bonne partie de l'écran ou bien alors, la formule concentrée qui plus puissante couvrira une surface moindre. Mais notre bon Max le terrible pourra aussi collecter des bombes qu'il se fera une ineffable joie de balancer à la tronche de ses en-nemis, en faisant en même temps un saut périlleux. On appelle ça la guerre psychologique, ou comment impressionner l'ennemi. Après tout, il suffit de tendre le bras pour jeter une bom-be. Il ne faut pas avoir lu l'intégrale de Descartes pour le savoir! Sur



son chemin, ce sont aussi des bonus de points et de vitesse, ainsi que de l'énergie ou une barrière protectrice, fort utile pour percer les rangs adverses, qu'il lui faudra ramasser. Enfin, il vous faut aussi savoir que le petit Max ne se propulsera pas toujours à la force de ses jambes. Il usera aussi d'une moto et d'un aéroglisseur. Le malin! il évitera ainsi les crampes!



Vous le voyez, c'est évident, limpide, indubitable, Isolated Warrior vaut bien le détour. Au milieu de ce tableau idyllique, je pourrais aussi vous dire que les bruitages ne sont pas mauvais et que l'animation ne souffre d'aucun défaut majeur. Amateurs de jeux d'action, ne le manquez surtout pas.

T.S.R.



AGENT DE CHANGE n. m. L'une des professions qui ne font pas partie des rêves d'enfant. Ex: "Maman, quand je sera grand, je voudra être vétérinaire. Ou pompier. Ou Superman. Ou acteur. Mais pas agent de change". Voir Guichetier des PTT, Professeur d'allemand, Syndicaliste, Publiciste.

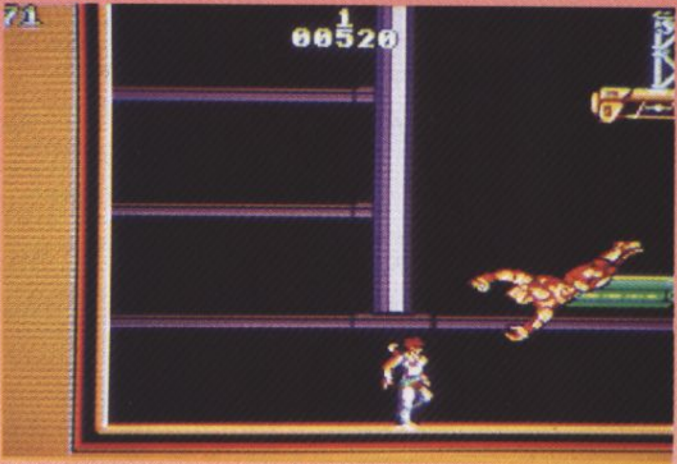
EDITEUR : BANDAI
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13

NINTENDO 87%

STRIDER



Dans un futur proche, alors qu'une grande partie des conflits mondiaux sont réglés, une nouvelle menace pèse sur la planète. Ce fléau s'appelle Meio, maître incontesté des mégalos. Son dernier délire est d'ailleurs de contrôler la terre de sa station spatiale vraiment spéciale située dans les environs de la Lune. Seulement voilà, pour parer à toutes les éventualités, des jeunes terriens avaient été éduqués et entraînés dès leur naissance pour le combat et les missions d'intervention rapides et discrètes. Les Striders ne connaissent pas les M16 ou autres lance-grenades, non, ils préfèrent l'arme blanche et la gymnastique: discrétion oblige. Hiryu, grâce à son flip avant spectaculaire, a été choisi pour ramener le calme dans les pays que Meio dirige déjà et détruire la source du problème: Meio et sa station.



Après sa réussite sur Megadrive, Séga a voulu également faire plaisir aux 8 bits en convertissant ce jeu de Capcom sur Master System. C'est une bonne idée si le jeu garde toutes ses qualités. Avant toute chose, il faut reconnaître que les graphismes tiennent la route. C'est bien fait donc c'est beau. Mais plus important encore, le déplacement du personnage est souple même si le scrolling subit quelques ralentissements causés par l'animation des mouvements spéciaux du héros (surtout avec le flip avant). Tout cela est quand même bien maniable. Là où le bât blesse un peu, c'est que la difficulté n'est pas débordante et que les combats manquent cruellement d'action (pour un jeu d'action). Mais bon, on s'amuse bien quand même et on découvre ou on retrouve Strider, ainsi que tous les fêlés qu'il va affronter, avec plaisir.

Rastafoo

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15

MASTER SYSTEM 80%

BLADES OF STEEL®

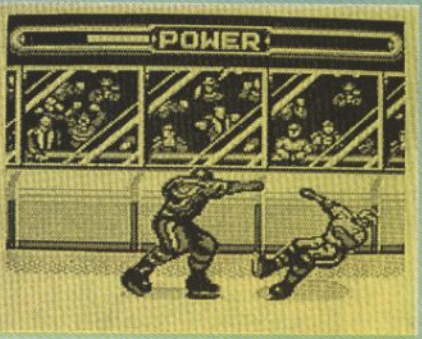
Are you ready, guy? Etes-vous prêt pour participer au plus grand tournoi d'Amérique de hockey sur glace? Y a vraiment intérêt que vous soyez prêt parce que si vous voulez des émotions fortes sur la glace et en dehors, vous allez en avoir et pas qu'un peu. Seconde simulation de hockey sur glace, après World Ice Hockey, Blades Of Steel réveillera en vous des instincts de destruction, des envies de vaincre que vous ne soupçonniez peut-être pas.



Dès le départ, un menu de sélection vous propose de participer à trois épreuves différentes. Ainsi, en fonction de votre niveau, vous pourrez soit participer à un match amical (une exhibition) contre la console, ou contre un ami (une option deux joueurs étant prévue à cet effet), soit prendre part à un entraînement qui vous permettra de vous entraîner à bastoner sévèrement votre adversaire direct en lui envoyant plein de pêches dans la tête, le hockey a en effet la particularité d'être l'un des sports les plus violents de la planète avec le football australien complètement inconnu en France, ou encore participer à un véritable championat et lutter contre sept équipes pour l'obtention du titre tant convoité.

Durant le jeu proprement dit, le terrain se découvre grâce à un scrolling horizontal à mon sens un peu saccadé. Cette saccade nuit un petit peu à l'ensemble car elle ne permet pas à cette simulation d'être complètement maniable. De plus, la vitesse de l'animation et la petitesse des sprites présents ne permettent également pas une très bonne convivialité et bien souvent on a beaucoup de difficulté à savoir si le palet est ou non en notre possession. Doté de graphismes excellents notamment lors des gros plans, lorsqu'un but est inscrit et d'une musique entraînante, quoique un peu répétitive, Blades Of Steel est le meilleur simulateur de sa catégorie. Mais il faut dire que la concurrence n'est pas très rude en ce domaine.

J'm DESTROY



Sélection MICROMANIA

EDITEUR : ULTRA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 14
SON : 15

GAMEBOY 79%

World Class LEADER BOARD



Il y a maintenant près de six ans que Leaderboard faisait son apparition sur micro. Comme le temps passe vite... Véritable monument dans le domaine des simulations de golf, il a su engendrer une véritable golfmania dont les séquelles sur certaines personnes sont, hélas, encore visibles. Assiste-t-on alors à une véritable révolution sur la Master System? Pour être tout à fait honnête, pas vraiment.

Il est bien évident qu'il ne faut pas espérer trouver un brin d'originalité dans cette version car le filon de ces simulations est depuis bien longtemps largement épuisé tant il a été exploité. Par conséquent on retrouve les divers accessoires habituels: coups "slicés" ou "hookés", choix parmi quatorze clubs, vue aérienne des terrains afin d'évaluer plus facilement les distances, présence du vent... Côté technique il n'y a donc rien à redire puisqu'il y a suffisamment d'éléments pour retrouver les plaisirs du golf. Bien sûr si vous faites vos débuts il sera préférable de jouer novice où il n'y aura ni vent ni effets de balles, ces effets qu'il n'est pas toujours facile de parvenir à maîtriser. Après le niveau intermédiaire, très jouable, de l'amateur, vous pourrez tenter le niveau professionnel qui, si vous n'êtes pas masochiste ne risque pas de vous faire beaucoup rire.



En effet sur les greens l'indicateur de puissance disparaîtra, vous laissant librement évaluer la force avec laquelle il vous faudra putter et d'autre part, aucune sélection de club ne sera présentée par la console, vous laissant une fois encore seul face au fair-way. Contrairement aux autres golfs de la Master System, Leader Board offre plusieurs circuits et parmi les plus fameux et les plus difficiles. Les invétérés du golf seront ravis de pouvoir jouer sur le plus vieux golf du monde: le St Andrews au cœur de l'Écosse ou encore le célèbre et mémorable Champions Cypress Creek du Texas! Dommage que les décors ne présentent pas de différences marquées... Ils sont mal réalisés et ne rendent qu'imparfaitement les pièges et embûches d'un dix-huit trous.



Néanmoins, il faut savoir apprécier la variété des terrains ce qui évite de se lasser trop vite d'un même parcours.

Même si l'on ne peut pas jouer contre la console, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter sur un terrain. On peut cependant faire un parcours en solitaire, en ne cherchant qu'à améliorer un tour précédent. Il n'y pas là la passion propre à toute bonne compétition, l'angoisse d'un bogey qui peut vous ruiner en une seconde! Enfin, l'ambiance n'est pas rendue par les graphismes qui très pauvres ne font pas honneur à la console. Bien sûr on ne peut qu'admirer les voix qui vous annoncent dans un anglais clair et limpide "Absolutly marvelous put!". Hélas, on ne les entend que rarement et leur faible nombre les rend vite sans réel intérêt. Mais ce léger plus ne suffit pas à créer une atmosphère que de tristes applaudissements ne parviennent pas à rendre. En fin de compte, le golf sur Master System possède de bien meilleurs représentants et sortir un jeu sur console datant du Moyen-âge micro n'était pas l'une des idées les plus lumineuses de ce siècle.

T.S.R.



COMMUNISTE n. m. Voir DÉPOSITAIRE DE LA PAROLE SACRÉE UN PEU PERDU SE SENTANT SEUL ET NE COMPRENANT PLUS GRAND CHOSE AU MONDE QUI NOUS ENTOURE.

MASTER SYSTEM 73%

EDITEUR : US GOLD
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 11
SON : 14
ANIMATION : 12


MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
NUMERO 2 SEPT-OCT. 91
MEGA force
le magazine des jeux SEGA
TOUS LES NOUVEAUX JEUX SEGA
SONIC ARRIVE SUR MASTER SYSTEM
MEGA SOLUTIONS
MASTER SYSTEM :
- Alex Kidd (Le jeu de la console)
- Golden Axe Warrior
- Golden Axe Warrior
- Wonderboy III
MEGADRIVE :
- Sonic
- Ghouls'n Ghosts
1000* PHOTOS exclusivement SEGA
MOONWALKER POSTER GÉANT
T4702 - 2 - 30,00 F -RD
ISSN 1161-4412
N° 2 • SEPTEMBRE - OCTOBRE 1991 • 30 F • BELGIQUE : 219 FB • LUXEMBOURG : 216 FL • SUISSE : 9,5 FS

DEVIL CRASH



Si vous aviez la mauvaise habitude de passer vos heures de perm au café d'à côté, perdez-la. Si de plus vous aviez également la mauvaise habitude de mettre dix francs dans le flipper qui vous attirait par ses sons et lumières, perdez-la aussi. Ce ne sont pas de bonnes habitudes, ce ne sont pas des distractions dignes de joueurs comme vous. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que désormais vous pourrez pratiquer et vous adonner aux joies du flipper à domicile grâce à Devil Crash et non pas Crush comme une grande majorité de mon entourage le plus proche a trop souvent tendance à le dire et ça m'énerve. Oui, je sais il m'en faut peu!

Issu de la PC Engine, où ce jeu est resté dans toutes les mémoires comme le meilleur flipper jamais réalisé sur micro et consoles confondus, Devil Crash est désormais disponible sur Megadrive et permettez-moi de vous dire qu'il arrache et pas que des ronds de chapeau. Si vous voulez vraiment en avoir pour vos yeux, penchez-vous d'un peu plus près sur les qualités de ce titre, vous m'en direz des nouvelles.

Au départ pourtant, mis à part des graphismes très haut de gamme, tout commence dans la plus pure tradition des simulations de flipper. Un petit coup sur le joystick, histoire d'activer le ressort lanceur de balles et hop c'est parti. Après deux ou trois flips, on se rend vite compte que l'on n'est pas en face de n'importe quel jeu. Des têtes superbement dessinées font office de bumpers, des squelettes de targettes, des précipices béants animés par un nuage de brouillard remplacent les traditionnels "capture". Lorsque vous visez bien et que votre balle arrive dans ces précipices béants, de nouveaux tableaux apparaissent. Sous forme de tableaux bonus, vous devrez balancer le mieux possible la balle afin qu'elle éclate toutes les cibles qui se présentent à vous. Une fois la mission effectuée, vous retournez au flipper dit "normal" pour poursuivre la partie, mais bien sûr avec un score qui n'a plus rien à voir avec celui que vous aviez. En plus des bumpers qui se dégradent au fur et à mesure que la balle tape dedans, vous pourrez également en respectant une certaine suite logique obtenir des bonus spéciaux tels que l'extra-ball (Shoot Again), ou le spéco (le spécial, qui vous permettra de gagner une partie supplémentaire). Bien évidemment, ici le but recherché n'est pas véritablement d'obtenir ces bonus, les parties étant gratuites, mais bel et bien d'obtenir le plus haut score. Pour ce faire, vous devrez maintenir toute votre concentration pour diriger la balle aux bons endroits et frapper les différentes cibles qui peuvent surgir inopinément au bon moment. De plus un système de mots de passe vous permettra de reprendre une partie en cours, et ainsi aller encore un petit peu plus loin dans la recherche du score parfait.



En ce qui concerne la réalisation de Devil Crash, on ne peut absolument rien dénigrer. Des graphismes, aux bandes sonores en passant par la gestion de la balle, tout est quasiment parfait. En fait, le seul reproche que je me permettrai de faire à ce jeu concerne l'idée de base. Réaliser un flipper aussi dément soit-il et il l'est, c'est bien, mais au bout d'un certain temps notamment lorsqu'on y joue longtemps on s'en lasse. En fait pour apprécier Devil Crash à sa juste valeur, il faut en consommer avec modération, entre deux parties d'El Viento par exemple.

J'm DESTROY

HUMOUR (*Joystick*) n. m. Egaie les pages des magazines pour beaucoup moins cher que la couleur.

MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : TECNO SOFT
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 19
SON 17
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 88%

DRAGON EGG

Une vieille légende, issue de temps tellement reculés qu'aucun manuscrit n'en parlait, racontait que quiconque arriverait à s'attirer les faveurs du dragon se verrait à jamais couvert de roses, d'oseille et de louanges. Ayant eu vent de ces bruits, de cette rumeur, vous voilà dans la peau d'un jeune mais charmant garçon parti à l'aventure dans un monde fait de mystères et de rêves.



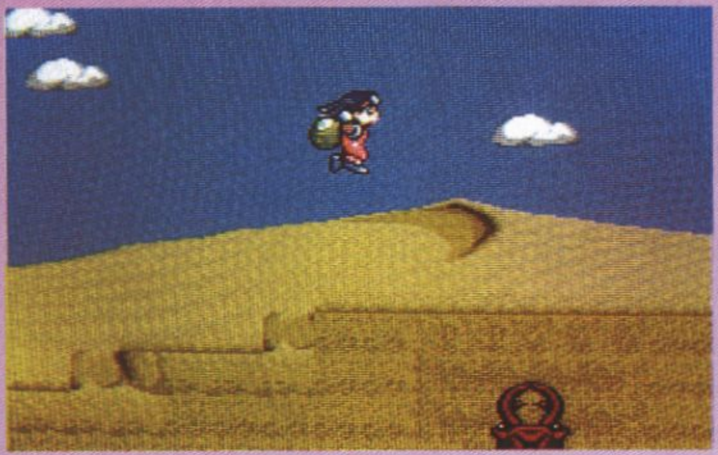


TROTTOIR n. m. Bordure de rue dans les villes, recouverte de verglas en hiver, et de crottes de chiens toute l'année.



Dès le départ votre principal problème est sans aucun doute la méconnaissance du terrain vers lequel vous vous dirigez tant bien que mal. Bien que la légende soit assez précise en ce qui concerne le dragon, elle ne parle absolument pas des obstacles et des périples qui pourraient survenir durant votre mission. Prenant votre courage à deux mains, vous voilà donc sur les routes escarpées d'une contrée lointaine, face à des dangers encore méconnus. Heureusement que sur votre chemin, vous ne rencontrez pas que des malotrus mal élevés qui vous embrouillent la vie, avec leurs flèches enflammées ou leurs épées aiguisées, vous trouverez également des marchands qui, à condition d'avoir suffisamment d'argent, vous viendront en aide en proposant leurs marchandises. Parmi celles-ci vous découvrirez des potions magiques qui permettront de reprendre des forces, des nouvelles armes telles qu'un coup de poing un peu plus ravageur que celui d'origine, des boucliers vous protégeant quelques instants des attaques adverses, etc... En tout, chez les marchands ambulants, vous pourrez obtenir six pouvoirs spéciaux bien utiles lors de certains passages difficiles. Pour gagner de l'argent rien de plus simple, il suffit de le voler sur les ennemis qui vous barreront la route, un coup de poing bien placé, parfois deux lorsqu'ils sont plus coriaces et vous voilà la bourse pleine, capable d'acheter pratiquement tout les articles que l'on vous proposera. Au lieu de libérer des pièces d'or, certains ennemis une fois réduits en cendres, vous donneront des pierres précieuses. Emmagasinez-les dans votre sac à dos, votre fidèle compagnon, et rapidement vous commencerez à réaliser les bienfaits de leur présence. Un dragon commencera à pointer le bout de son nez et à faire des ravages de ses flammes aux alentours.

Au fur et à mesure de votre progression, vous récupérerez de plus en plus de pierres précieuses et vous verrez sous vos yeux éblouis le dragon se transformer en dragon adulte, pour finalement devenir l'un de vos plus proches collaborateurs. Dès sa troisième phase de transformation vous pourrez d'ailleurs voler sur ses ailes enchanteresses, ce n'est d'ailleurs qu'à partir de ce moment que Dragon Egg dévoile toute sa personnalité. Parce que sinon pour le reste, on ne peut vraiment pas dire que les programmeurs de NCS nous aient gâtés. Les graphismes d'une simplicité affolante sont d'une médiocrité à en faire pâlir les possesseurs de PC Engine et quand je pense que les sons et diverses animations ne sont guère meilleurs, on a vite réglé le coté technique de cette réalisation. Et pourtant, Dragon Egg est un jeu fort sympathique. On s'éclate vraiment à sauter, à frapper sur les monstres et à récolter pièces d'or et pierres précieuses. Comme on l'a déjà bien souvent constaté sur cette machine et contrairement à la Megadrive, ce ne sont pas toujours les plus beaux graphismes et les meilleurs effets spéciaux qui font les meilleurs jeux. Preuve en est avec Dragon Egg qui malgré sa réalisation plus que médiocre dégage une certaine joie, une certaine allégresse chez le joueur, et finalement n'est-ce pas là l'essentiel?



J'm DESTROY

PC ENGINE
78%

EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 18
SON : 12
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Et paf! On ne reprend pas les mêmes et on recommence! Le jeune, beau, inconscient, courageux Tchosenko, le petit-fils du héros de la première partie de Neutopia, vient à son tour de se faire kidnapper sa fiancée, Tana! Pour une tuile, ça c'est une tuile! L'auteur de cet attentat, car il s'agit réellement d'un attentat, s'appelle Raphaël Le Ténébreux. Avec un nom comme le sien, on aurait du se méfier mais quand je vous disais que Tchosenko était inconscient! Maintenant, il va lui falloir explorer l'ensemble des coins et recoins de Neutopia. Roches à soulever, statues à dynamiter, arbres à carboniser... autant de manières pour découvrir les nombreux passages secrets. On n'est pas près de se coucher! Avec une floppée de labyrinthes, parfois assez vicieux, comme ceux à étages multiples, et autant de boss dont il faudra savoir éluder rapidement les techniques de combat, vous serez servi aussi bien pour l'arcade que l'aventure. Il est regrettable que les renseignements collectés sur votre route, parfois avec beaucoup de peine, soient en japonais, mais disons-nous pour nous consoler que cela ajoute une dimension nouvelle à la difficulté de ce jeu! Et puis, après tout, on vous donne parfois des objets une fois que le baratin est passé, alors ça vaut le coup d'attendre. Surtout que des objets, il vous en faudra un bon nombre! Non seulement on retrouvera les éternelles armes et armures qui, tout au long des niveaux, deviendront de plus en plus puissantes, mais il sera aussi nécessaire de trouver des coupes, des lanternes ou des baguettes magiques toutes essentielles pour pouvoir progresser. Ainsi pour passer la lave qui vous bloque au tout premier niveau, vous devrez posséder la coupe qui couvrira le magma d'une lourde pellicule de glace. C'est bien connu, la lave s'éteint à coups de glaçons! La progression sera longue et parfois bien délicate surtout que l'on ne trouve pas des marchands de potions revitalisantes à tous les coins de forêts!







On ne se lasse jamais de parcourir les déserts, les plaines, les montagnes ou les étendues de glace tant l'animation est fluide et agréable. Le scrolling multi-directionnel vous permettra d'explorer à fond le monde de Neutopia. C'est un régal de simplicité et de variété. Chaque nouvelle partie de Neutopia découverte offre ses monstres en accord avec le paysage, comme ces hommes-scorpions dans le désert. Pourquoi ne pas adopter un pas cadencé, au rythme de la musique qui, toujours gaie, sait varier en fonction de la situation? Après autant d'éloges, vous vous douterez bien que si je vous dis que cette aventure est tout simplement géniale, je serai encore bien en dessous de la vérité!

T.S.R.

COMPULSER v. Action de lire un ouvrage.

PC ENGINE
40%

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
SON 16
MANIABILITE : 18



WORLD JOCKEY





Avec World Jockey, fini de rêver à des monceaux de fric devant votre poste de télé le dimanche après-midi en regardant les courses de chevaux et en encourageant le cheval sur lequel vous avez tout misé. Cette fois-ci c'est pas pour de la fausse, la gagne c'est pour de vrai. Evidemment pour devancer les autres et être le premier, faudra pas être un looser de pacotille, faudra être un champion, un vrai de vrai, un de ceux qui font rêver tous les turfistes, un pro de la gagne.
Dans cette simulation de course hippique signée Namcot, vous avez la possibilité d'être soit dans la peau du jockey, soit dans celle du cheval (ce qui est nettement moins rébarbatif qu'on pourrait le penser) ou encore dans celle d'un parieur du dimanche qui rêve de richesse sans trop se mouiller.
Après deux trois pages de sélection, malheureusement pratiquement exclusivement en langue étrangère (en Japonais bien sûr) dans lesquels vous devrez sélectionner votre cheval en fonction de son endurance, de sa vitesse de pointe, du poids en charge et de tout un tas d'autres facteurs qu'il m'a été difficile de parfaitement saisir (Japonais oblige), vous vous retrouvez rapidement dans les boxes de départ. Une petite bombe sur la tête, votre cravache dans une main, l'autre tenant fermement les rennes, c'est parti pour une petite course, histoire de vous mettre en forme.
La casaque jaune part en tête, ah mes amis, quel fabuleux départ, telle une fusée devant l'immensité cosmique (ahh ces commentateurs, toujours aussi débiles dans leurs comparaisons!), Myriam du soir est en tête déjà de plusieurs longueurs. Après un départ tel que celui-ci, plus rien ne semble pouvoir l'empêcher de gagner la ligne d'arrivée en tête. Mais que vois-je, la casaque bleue, Espérance du matin, le poulain de l'écurie Mac Kormick se dégage du peloton qui jusque-là était groupé. D'une foulée limpide, d'un pas noble et dynamique, il remonte en quelques instants la casaque jaune, ahhh, la lutte est chaude entre ces deux chevaux qui ne se font pas de cadeaux. Plus que cent mètres, la ligne d'arrivée approche, la casaque bleue est maintenant à la hauteur de Myriam du soir, plus que dix mètres, les deux chevaux sont encore au même niveau. Photo Finish pour départager ces deux valeureux jockeys.
Voilà un peu l'ambiance dans laquelle se déroule cette simulation. Durant la course vous n'aurez en fait pas vraiment grand-chose à faire. De temps en temps quand même il faudra manœuvrer avec habilité votre cravache, en frappant sur votre canasson de manière à le faire avancer le plus vite possible. Mais attention, et c'est en cela que réside toute la difficulté de World Jockey, il ne faut pas jeter d'emblée toutes vos forces dans la bataille. Les courses de chevaux sont en général des courses de longue haleine qui se déroulent sur plusieurs kilomètres et l'endurance est au moins aussi importante que la pointe de vitesse. Tenez-en donc compte lors des divers menus de sélection. En fait, la grande difficulté de ce jeu, si difficulté il y a, est de maintenir en permanence un équilibre entre la vitesse pure et la distance. Parfois lors des différentes courses que vous devrez effectuer pour devenir plein aux as, des options sous forme de petits carrés pourront vous venir en aide pour gagner un peu de vitesse ou d'endurance, assurez-vous bien de passer dessus pour qu'elles soient comptabilisées en votre faveur. En fonction des parcours, vous pourrez participer à des courses d'obstacles ou des courses plates, le second bouton vous servira alors pour faire sauter votre cheval par dessus les haies.
Malgré une réalisation d'ensemble assez bonne, les chevaux sont assez bien animés tout au long des différentes courses qu'ils auront à effectuer et les graphismes sont fins, mignons et tout plein de couleurs, World Jockey est loin d'être un jeu brillant. Bien que très sympathique au premier abord, je me suis vraiment marré lorsque j'ai vu ces canassons lancés dans une course effrénée, ce jeu de Namcot devient vite exaspérant. Les choix et les options de jeu sont bien trop peu nombreuses pour capter l'attention du joueur pendant de longues heures et la langue utilisée ne doit pas y être étrangère.

J'm DESTROY



PC ENGINE
50%

EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 10
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

HARD DRIVIN'

Bien connu des arpenteurs de salles de jeux vidéo, Hard Drivin' est sans aucun conteste la première vraie simulation de conduite automobile. Au volant de votre véhicule à quatre roues vous voilà inscrit sur les tablettes des organisateurs de l'une des courses les plus débiles de la planète. En fait, dans Hard Drivin' vous avez le choix entre deux types de courses différentes en fonction du parcours que vous choisissez au départ. Vous allez tout droit, parfait en route pour une course de vitesse. Vous allez à droite, voilà, c'est bon, vous êtes maintenant sur une piste de cascades. Si ce circuit de Hard Drivin' est le plus difficile, c'est comme vous vous en doutez également le plus intéressant. Des virages relevés aux boucles verticales où vous devez être au dessus d'une certaine vitesse pour surmonter l'obstacle sans dommage, en passant par les tremplins desquels vous devrez vous jeter, les émotions fortes seront au rendez-vous.

Pour pimenter encore un peu plus la sauce, plusieurs concurrents participeront à vos côtés à votre course. Véritable bataille contre le chronomètre et contre l'apesanteur, vous allez bousiller plus d'une carrosserie avant de parfaitement contrôler la situation. Malheureusement, contrôler sa voiture dans Hard Drivin', ce n'est pas une mince affaire. Au niveau de la maniabilité en effet, on a déjà vu beaucoup mieux. En fait cette maniabilité exécrable provient sans aucun doute du type de représentation graphique choisi dans cette simulation, la trois dimensions surfaces pleines, c'est bien mais c'est difficile à gérer. Une fois de plus on s'en rend compte ici. L'animation est tellement lente qu'on ne sait pratiquement jamais où on en est exactement dans le virage. Tantôt on vire trop, il faut alors rebraquer immédiatement dans l'autre sens, ce qui conduit inexorablement à un hors-piste rédhibitoire, tantôt on ne vire pas assez et alors là c'est le tout droit tout aussi rédhibitoire. Bref c'est le bordel. Bien trop lent pour vraiment être amusant, Hard Drivin' n'est vraiment pas ce qu'on appelle une réussite sur Lynx. A déconseiller, même aux mordus de l'arcade.

J'm DESTROY

EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 10
ANIMATION : 08
MANIABILITE : 06
SON : 12

LYNX 50%

TROTTOIR n. m. Bordure de rue dans les villes, recouverte de verglas en hiver, et de crottes de chiens toute l'année.

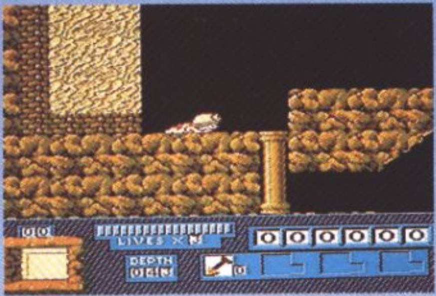


NTM (vulg) Abr. Embrasse ta maman sur la joue.



THE LEGEND OF THE LOST CITY

Un jour Digger T. Rock, un mineur spéléologue au nom qui le prédestinait à de grandes choses, tomba, alors qu'il flânait dans la campagne, sur un mystérieux panneau qui résumait à lui seul toutes les prétentions de sa modeste vie. Cet étrange écriteau indiquait la direction de La Cité Perdue! Ne sachant s'il s'agissait là de la farce d'un mauvais plaisantin ou si l'indication était sérieuse il décida de suivre la flèche indicatrice et de s'enfoncer dans la moiteur des cavernes pour n'en ressortir qu'une fois cette histoire éclaircie. On s'étonne parfois qu'il puisse y avoir autant de courage et de détermination dans un si petit corps! Tenant ferme sa pelle de cuivre, notre brave mineur s'engouffre dans les dédales sinueux qui hantent le centre de notre belle planète. Mais que de monde en dessous! Ça ne nous donne pas envie d'y faire un tour. Moustiques géants, dinosaures affamés, squelettes assassins, vampires fantomatiquement spectraux... On ne se doute pas de ce qui traîne sous nos pieds! On a raison de dire aux jeunes enfants: "Regarde où tu marches!". Enfin, bref, je ne suis pas ici pour vous donner des cours de pédagogie. Pour se créer des passages, Digger devra employer sa pelle. Dans toutes les positions, lorsque la terre sera assez meuble, il se créera des passages dans lesquels il pourra ramper précautionneusement. J'ai bien dit précautionneusement, c'est-à-dire en évitant les gouffres et précipices qui s'ouvriront sur son passage. Car chaque chute fait diminuer le potentiel vital de ce pauvre mineur d'une façon dramatique. Pour éviter la saturation de chutes, vous aurez de temps à autre une échelle de corde disponible, qui vous permettra de descendre de dangereux abîmes sans aucun risque. Un conseil: mettez-vous vite à l'échelle decordophilie, car il sera indispensable d'en avoir plus d'une! Il en va de même pour la dynamite, d'une aide précieuse pour faire sauter des murs barrant le passage ou des diamants, bien pratique pour vos futurs échanges. Si vous ne parvenez pas à trouver suffisamment de dynamite ou que vous l'usez sans modération, vous risquez de vous retrouver vite piégé et ça, ça serait bien bête! Si jamais une telle aventure devait vous arriver, tentez de découvrir un passage dérobé, ils sont nombreux et vous rapportent pas mal de points. Si vous parvenez à passer un niveau, un stage bonus vous attend durant lequel des vies supplémentaires seront disponibles. Au fil des niveaux les créatures deviendront de plus en plus coriaces à abattre. Votre pelle et les quelques pierres ramassées dans les murs seront très vite insuffisantes pour contenir tant de monstres. Il faudra faire appel à la ruse et aux déplacements stratégiques pour éviter de finir vos jours dans ces sombres et lugubres lieux.



Vous le voyez, Digger T. Rock est un jeu sans prétention, qui ne va pas chercher bien loin. Un voyage au centre de la terre, Jules Verne en avait déjà eu l'idée, il y a plus de cent ans! Les rencontres et les lieux sont absolument sans aucune originalité et cette succession de tunnels est bien vite lassante. Ni l'animation, ni les effets sonores qui sans être excellents ne sont pas mauvais, ne viennent sauver ce jeu de la médiocrité. Espérons que ce jeu restera à l'endroit où il désire nous amener: dans les profondeurs de l'oubli.

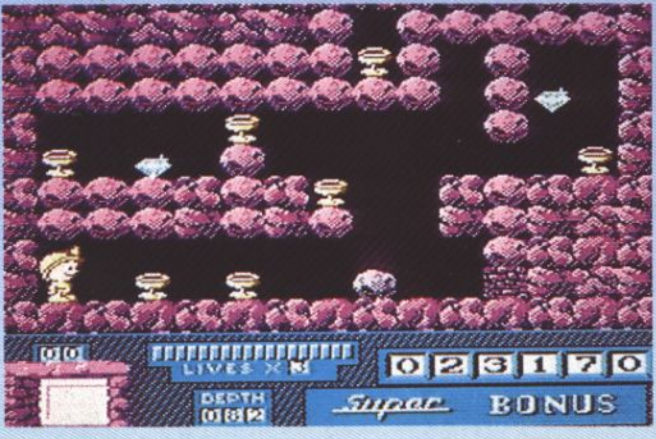
T.S.R.

EDITEUR : MB
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 12

NINTENDO
79%









TOP GUN
THE SECOND MISSION
TM
La stratégie et la tactique sont décisives.
Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun. Top Gun – The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!
KONAMI®
Des jeux passionnants
MISSION: IMPOSSIBLE
THE ARCADE GAME
PALCOM SOFTWARE
Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

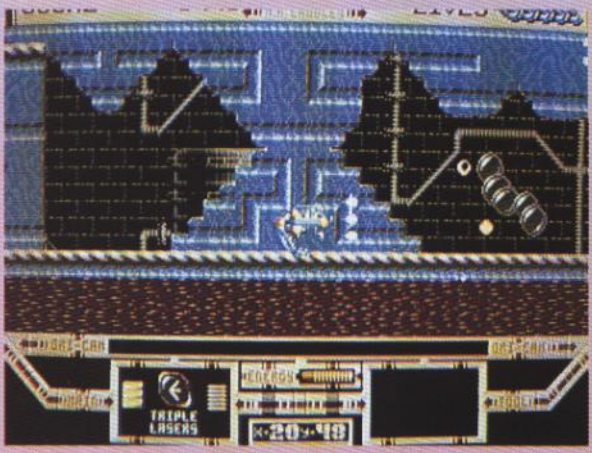
FATAL REWIND

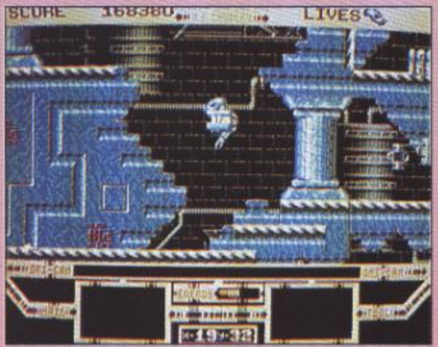
AND NOW, It's time... for the show, disait Killian le présentateur de The Running Man en annonçant le début de l'émission télévisée. Si je vous parle de Running Man, c'est qu'en fait Fatal Rewind est lui aussi inspiré, du moins lorsqu'il s'appellait The Killing Game Show sur Amiga, du jeu télé futuriste. Même si le scénario et le titre sont complètement différents, ce jeu édité à l'origine par Psygnosis se déroule de la même manière sur cet ordinateur et sur Megadrive, la version qui nous intéresse ici. Tout commence alors qu'un nabot de bas étage décide de pomper le liquide ultra pestiférant et mortel d'un puits pourtant fermé à jamais. Ce liquide c'est le DOLL (Deadly Organic Life Liquid). Comme un malheur n'arrive jamais seul, vous êtes comme par hasard enfoui au fond de ce puits. Horreur, malheur, enfer et damnation, votre vie ne tient plus qu'à un petit fil de temps. Eh oui, dans Fatal Rewind, le temps est l'une des composantes essentielles, car d'elle dépend absolument tous vos agissements et tous vos déplacements. Bien que vous soyez doté d'une combinaison blindée, ultra moderne et de quelques armes pour épurer les lieux des bestioles avoisinantes, il faudra agir au plus vite pour remonter à la surface et pour ne pas vous faire immerger dans ce liquide vaseux innommable. Comme nous vous l'avons signalé un peu plus haut, outre le DOLL, vous n'êtes pas seul aux alentours et de toute votre énergie et de toutes vos armes vous aurez besoin pour anéantir les cafards et autres saloperies ambulantes qui rôdent et qui ne vous veulent pas que du bien. Faut dire, que ce n'est pas vraiment très sympathique de votre part de troubler ainsi leur intimité. Mais bon, on n'a jamais rien sans rien.

Sur les murs parfois vous découvrirez des flèches indicatrices, vous guidant vers la sortie. Zyeutez-les bien comme il faut, car elles seront avec des containers renfermant des armes secrètes vos deux seules chances de vous en sortir. Dans ces containers, vous aurez au gré du niveau dans lequel vous évoluerez la chance, que dis-je, l'immense privilège de découvrir des nouvelles munitions vous permettant de tirer dans trois directions en formation conique ou d'avant en arrière, de pulvériser les p'tites bestioles à coups de rayons laser haut de gamme, etc... Ne vous en faites pas trop, au niveau de l'armement et des options que vous allez pouvoir récupérer, la dose est tout à fait appréciable. Pour arriver à vos fins, c'est-à-dire voir la lumière du jour et surtout venir à bout du gnôme du départ, vous devrez parcourir seize puits installés sur huit planètes différentes. Bref, vous ne serez pas au bout de vos peines.

Le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel de très bonne qualité qui permet d'avoir une très bonne vision de l'aire de jeu. Bien que les bruitages et les diverses musiques présentes ne soient pas à tomber en extase, comme un catholique devant le pape, elles restent cependant d'une qualité tout à fait acceptable. En ce qui concerne les graphismes, là encore, on ne peut pas reprocher grand chose à cette production. Peut-être un soupçon en dessous de la version Amiga, enfin si mes souvenirs sont bons, ils restent toutefois sur Megadrive tout à fait cohérents et leur variété en fonction du niveau dans lequel vous êtes leur donne encore un peu plus d'impact sur le joueur. En fait le seul gros reproche que l'on peut faire à Fatal Rewind réside dans la maniabilité qui n'est pas toujours de pointe. Bien souvent lorsqu'on veut aller à gauche, le bipède que vous dirigez se met à sauter sans vraiment savoir pourquoi. Amusant peut-être au départ, ces sauts devient à la longue épuisants et surtout dangereux lorsqu'un passage difficile s'annonce. Doté de bonnes idées et d'une bonne réalisation générale, Fatal Rewind est un bon jeu, largement au dessus des productions moyennes sur cette console, c'est certain.

J'm DESTROY







OUVRAGE n. m. Désigne un bouquin s'annonçant particulièrement chiant.

MEGADRIVE
79%

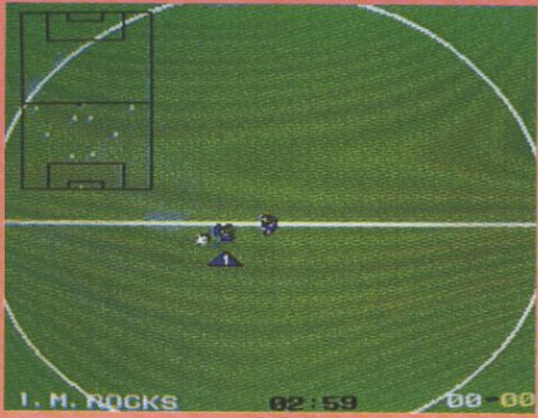
EDITEUR : ELECTRONICS ARTS
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 14
ANIMATION : 16
SON 15



Eh bien voilà, encore une illusion perdue, encore une déception, une de plus me direz-vous mais quand même ça fait mal par où ça passe. Si vous êtes un fidèle lecteur de Joystick, vous savez bien sûr que Pro Soccer n'est autre que l'ultra-célèbre Kick Off du ST et de l'Amiga. Toujours dans ce cas, vous devriez également savoir que Kick Off est LA simulation de football la plus réputée et la meilleure qui ait jamais été réalisée sur un micro. Moi-même, et Dieu sait pourtant ô combien il est difficile de l'admettre, j'étais un fervent adepte de ce jeu. A deux avec un copain, je m'éclatait comme une bête, je jouais des soirées entières, des week-ends entiers. Pour tout vous avouer j'en étais même à organiser chez moi des tournois de Kick Off, c'est vous dire à quel degré de dépendance j'en étais arrivé!

A l'arrivée de Pro Soccer donc sur Super Famicom, je trépignais d'impatience, des sueurs froides me donnaient des vibrations partout dans le corps. Et boum, j'insère la cartouche et commence à faire quelques parties. Kick Off n'est plus, enfin Pro Soccer n'est pas.

Tout commence pourtant relativement bien, la musique d'intro ainsi que le logo du jeu qui apparaît en zoomant et en rotant (euh, pardon, en tournant) sont honnêtes. Par la suite je sélectionne mon type de jeu. Cet écran assez complet, il est vrai, permet de choisir plusieurs options de jeu. L'entraînement vous permet d'apprendre les quelques notions de manipulation de la balle avant les matchs. Vous êtes seul sur le terrain et vous devez essayer de marquer des goals dans un but. Pour vous mettre dans l'ambiance des grandes rencontres, pour vous mettre dans le bain c'est parfois (NDLR: Où est la fin de ta phrase, Destroy? T'as klonké ou quoi?). Dans l'option "Single Game", vous pourrez affronter l'une des vingt-quatre équipes disponibles (leurs noms sont cependant écrits en Japonais à l'écran), cette sélection vous permettra de jouer dans un match amical contre la console ou contre un de vos camarades que vous aurez débauché pour l'occasion. Les quatre autres icônes vous permettront de participer à la coupe du monde, à une autre petite coupe de moindre importance et à un championnat tout bête. Enfin la dernière icône, celle des options, vous permettra de déterminer la durée des matchs, la force des équipes, de choisir ou non les musiques d'ambiance (présentes tout au long des parties) et le type de la surface sur laquelle vous allez réaliser vos exploits sportifs.



Durant le jeu proprement dit, le terrain est vu de haut et suit un scrolling multi-directionnel rapide. Tellement rapide même, que bien souvent on obtient un effet stroboscopique qui donne l'impression, comme pour une roue de voiture lorsque sa vitesse atteint un certain seuil, que le terrain recule au lieu d'avancer, effet très désagréable et même carrément gênant. Outre ce facteur, il faudra également que vous vous accrochiez fermement à votre joypad pour ne pas la balancer contre le moniteur, tant la maniabilité est malaisée. Bien souvent en possession de la balle, on la perd lors d'un dribble ou même lors d'une simple petite passe. Ce n'est qu'avec une grande expérience (et donc avec beaucoup de temps) que vous arriverez à parfaitement diriger vos joueurs. D'un graphisme ridicule pour une machine telle que la Super Famicom, mais tel n'est pas le but de Pro Soccer, il faut vraiment en vouloir pour s'éclater avec ce jeu. En vérité, je vous le dis, il faut en vouloir. Très rebutant à priori, carrément pourri même, il faut persévérer pour vraiment jouir pleinement des capacités de Pro Soccer.

J'm DESTROY

LAROUSSE n. m. Plagiaire. Nous a piqué l'idée de collecter des définitions.

EDITEUR : IMAGINEER
GRAPHISME : 06
ANIMATION : 10
REALISME : 18
SON : 12

SUPER FAMICOM **81%**

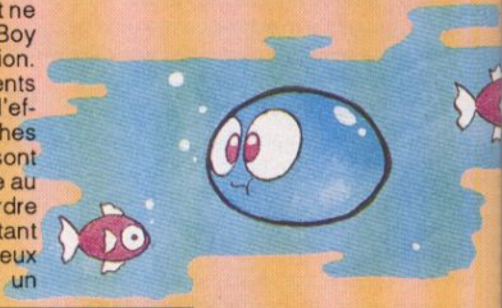


Jerry Boy

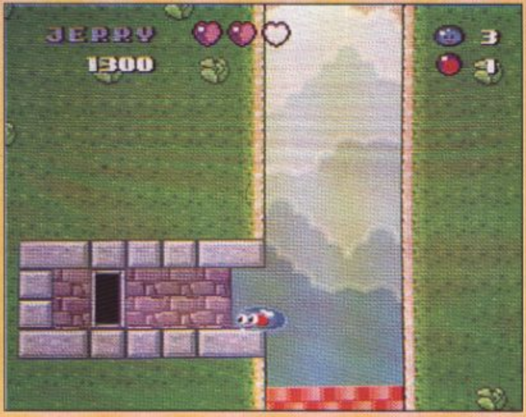
Voici donc la première réalisation de Sony (c'est bien la société à laquelle vous pensez) sur Super Famicom, et si mes souvenirs sont bons il est également bien possible que Jerry Boy soit la première réalisation tout court de Sony sur console.
Et pour une première, c'est une belle première. Ce jeu de plates-formes est en effet bourré à craquer de bonnes idées. Malgré le titre, le personnage principal de cette aventure n'est absolument pas un petit garçon, mais une sorte de pâte gluante et translucide qui se forme et se déforme en fonction des ordres que vous lui donnez par le biais du joypad. Assez rigolote dans son comportement et dans ses déformations, cette pâte est également d'un esthétisme assez étrange. Enfin, vous l'avez compris, Jerry Boy n'est pas vraiment un jeu comme les autres. Embringué dans une histoire pas possible, vous allez en voir des vertes et des pas mûres pour vous dépêtrer de certaines situations malsaines qui décourageraient même les plus courageux des pâte-gommes! Au cours de votre aventure qui se déroule sur huit niveaux au total, tous partagés en plusieurs stages (trois ou quatre en général), vous traverserez des paysages assez sympathiques et à l'allure plutôt enfantine. Ouais, en fait, c'est certain, les graphismes de Jerry Boy ne constituent pas les plus gros points forts de ce jeu. Par contre, diriger la gelée gluante, la faire sauter, la faire s'aplatir pour passer quelques obstacles, c'est un véritable régal. Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, Jerry Boy vous permettra également de récupérer des points de bonus, des points de vie et des armes en forme de boule qui une fois projetées à la face d'un adversaire l'éclateront sur place avec perte et fracas. En tout vous devrez affronter une petite trentaine d'adversaires qui d'une façon générale respectent à donf les graphismes et l'air bon enfant des décors du fond. Entre les grosses baudruches, les aiglons lanceurs de cailloux, les petits lapins véritables parasites ambulants et les haricots géants télescopiques qui auront la bonne idée de croître juste sur votre passage, votre vie ne sera pas de tout repos et ne tiendra bien souvent que par votre aptitude à réagir vite et par les options que vous aurez pu engranger.
Mis à part les graphismes qui peuvent ne pas plaire à tout le monde, Jerry Boy possède tout de même une imperfection. Vu la complexité de certains mouvements que la masse gluante est capable d'effectuer, pratiquement toutes les touches du joypad (et Dieu sait qu'il y en a) sont utilisées. Assez difficilement maniable au début, on a souvent tendance à s'y perdre dans cette amas de boutons, d'autant plus que bien souvent il faut presser deux touches en même temps pour faire un grand saut ou pour gagner de la vitesse, tout s'arrange cependant avec le temps et l'habitude. Très agréable une fois que l'on en a compris toutes les subtilités, Jerry Boy est vraiment très plaisant. Une bonne réussite pour Sony.

J'm DESTROY









EDITEUR : SONY
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 16

SUPER FAMICOM 90%

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 JEU	1090F
(version française officielle)	

LOGICIELS

vec boîte et notice en français

TREET OF RAGE	395F
ONIC	395F
LIEN STORM	395F
ANTASIA	425F
PIDERMAN	425F
ICKEY MOUSE	425F
LICKY	315F
ATAL LABYRINTH	315F
BRAHAMS BATTLE TANK	475F
88 ATTACK SUB	475F
AERY TALE	475F
ENTURION	475F
HANTASY STAR 3	599F
IGHT AND MAGIC	599F
UPER MONACO GP	395F
HINOBI	395F
OONWALKER	395F
YSTIC DEFENDER	395F
OLDEN AXE	395F
HOOLS AND GHOST	475F
GA TOUR GOLF	475F

LES NEWS

ONSTER WORLD III	395F
ECAPATTACK	395F
OLDEN AXE 2	395F
EWEL MASTER	395F
ONANZA BROS	395F
DE MONTANA 2	395F
RESTLE WAR	395F
ONALD DUCK	425F
ERCS	475F
OAD RASH	475F
ILLING GAME SHOW	475F
ARK CASTLE	475F
OBOCOP	475F
HUNDER FORCE 3	475F
22 INTERCEPTOR	475F
HE IMMORTAL	475F
ALIFORNIA GAMES 2	475F
A HOCKEY	475F
DE JAM & EARL	475F
TARFLIGHT	599F
HINING DARKNESS	599F

LES PROMOS

ERZOG ZWEI	199F
PACE HARRIER 2	199F
ORGOTTEN WORLDS	199F
UPER LEAGUE	199F

LOGICIELS IMPORTS

J BOY	199F
IP RUSH	199F
OOM	199F
HELIOS	199F
DR	199F
URRICANE/TWIN HAWK	249F
RCUS ODISSEY	449F
EAN BALL BENNY	449F
ATMAN	449F
INOLAND	449F
L VIENTO	475F
ASTEST ONE	449F
YNOUG	449F
EGA TRAX	399F
UT RUN	449F
ALAXY FORCE 2	475F
RISTAL QUEST	399F
ACMANIA	449F
T FIGHTER	449F
AMPART	449F
APERBOY	449F
TREET SMART	449F
ARVEL LAND	449F
TORMLORD	449F
ROSS FIRE	449F
AINT SWORD	449F
ALIS 3	399F
AIDEN TRAP	449F
ARDNER	399F

CCESSOIRES

DAPT. CART JAPONAISE	99F
OYSTICK PRO 2	129F
OYSTICK PYTHON 3	169F
RCADE POWER STICK	399 F

NOUVEAU METZ STRASBOURG

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + TOTUES NINJA	690F

LOGICIELS

BATTLE OF OLYMPUS	390F
BOULDER DASH	330F
CHEVALIER ZODIAQUE	390F
DEFENDER OF THE CROW	430F
ISOLATED WARRIOR	390F
KABUKI-QUANTON FIGHTER	390F
KICKLE CUBICLE	330F
LOW G MAN	390F
POWER BLADE	390F
ROLLER GAMES	430F
SHADOW WARRIOR	390F
SHADOW GATE	490F
THE SIMPSON'S	360F
TOP GUN AND MISSION	430F
WWF CHALLENGE	330F
SKI OR DIE	390F
MARBLE MADNESS	390F
DIGGER	390F
CALIFORNIA GAMES	390F
TIME LORD	390F
CORVETTE	390F

MARIO BROS 3 430F
disponible début novembre

JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	490F
CONSOLE + 2 JEUX	690F

LOGICIELS

PACMANIA	299F
POPULOUS	299F
FINAL BUBBLE BOBBLE	299F
OUT RUN EUROPA	299F
LEADER BOARD	299F
SPEDERMAN	345F
STRIDER	345F
ALIEN STORM	345F
SHADOW DANCER	345F
HEROES OF THE LANCE	345F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE + COLUMNS	990F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1295F

LOGICIELS

WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIIFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F

ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS avec câble de liaison/écouteurs	590F
PACK PROMO (CONSOLE TETRIS+CABLE +ECOUTEURS+SUPERMARIOLAN +LIGHTBOY+PILES)	990F

LOGICIELS A 175F

FLIEULL-PIPEDREAM-RENJU DEADALLIAN-Q BILLION

LOGICIELS A 195F

ALLEWAY - BALLOON KID - BOULDER DASH - BURAI FIGHTER - BUGS BUNNY-CHESSMASTER - QIX - DR MARIO - DOUBLE DRAGON - GOLF - GARGOYLE-QUEST - FORTRESS FEAR-GODZILLA- KWIRK-HYPER LODE RUNNER - MOTOCROSS MANIACS - PITHAN - CATRAP - R-TYPE - RADAR MISSION - REVENGE GATOR - SUPER MARIO LAND - SIDE POCKET - WORLD CUP SOCCER - KUNG FU MASTER - HARMONY

LOGICIELS A 219F

DUCK TALES - CHASE HQ - ROBOCOP

LOGICIELS A 229F

BATMAN - F 1 RACE - GREMLINS 2 - LOCKN CHASE - MARU'S MISSION - TORTUES NINJA - DEAD HEAD SCRAM

LOGICIELS A 245F

BASES LOADED - BATTLE BULL - BUBBLE GHOST - BUGS BUNNY 2 - CRISTAL QUEST - CYRAID - ISHIDO - GO GO TANK - IN YOUR FACE - SOLOMON'S CLUB - SHANGAI - ROLAND'S CURSE - PAPERBOY - PACMAN - NINJA BOY - MYSTERIUM - NFL FOOTBALL - MALIEU VOLLEY - LOOPZ - WORLD BOWLING - SADS ADVENTURE - MICKEY MOUSE 2

LOGICIELS A 265F

DAYS OF THUNDER - GAUNTLET 2 - BATTLE TOADS - BEETLEJUICE - BUBBLE BOBBLE - NORTH STAR - KEN PUNISHER - HAL WRESTLING - HATRIS - RED OCTOBER - CHOPLIFTER 2 - MICKEY DANGEROUS CHASE - CONTRA - NEMESIS 2 - BATTLE UNIT ZEOTH - SKATE OR DIE - BAD'N RAD - TAIL GATOR - SWORD OF HOPE - MEGAMAN - BURGER TIME - SNEAKY SNAKES - ATOMIC PUNK - DOUBLE DRIBBLE - DRAGON'S LAIR - FASTEST LAP - MARBLE MADNESS - PAPER BOY 2 - PRINCE OF PERSIA

LOGICIELS A 275F

BILL & TED - BLADES OF STEEL - CHAMPIONSHIP GOLF - TURRICAN - WWF SUPERSTARS - CASTELVANIA 2 - F1 RACE + ADAPTATEUR 4 JOUEURS - NINJA GAIDEN - SUPER SCRABBLE

LOGICIELS A 295F

FINAL FANTASY 1 & 2 - ULTIMA - CAESAR'S PALACE

ACCESSOIRES

LIGHT BOY PROMO	225F
GAME LIGHT PROMO	99F
CASE BOY	115F
BOITIER NEXOFT	99F
SAC LIGHT BOY	149F
BATTERY PACK	299F
SACCOCHE A LOG	225F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

PROMO

R TYPE	249F
POWER ELEVEN	249F
MOTOROADER	249F
WATRIS	249F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

JOY JOY KID	990F
LEAGUE BOWLING	990F
BASE BALL STARS	1290F
NINJA COMBATS	1290F
CYBERLIP	1290F
MAGICIAN LORD	1290F
SUPER SPY	1390F
RAGUY BLUE J	1390F
GHOST PILOT	1390F
SENGOKU	1390F
ASO2-ALPHA	1390F
KING OF THE MONSTER	1390F
BURNING FIGHT	1390F
TOP PLAYER GOLF	1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ACTRAISER	495F
BOMBUZAL	495F
GRADIUS III	495F
SD GRID BATTLE	495F
F ZERO	495F
R TYPE	590F
DARIUS TWIN	590F
FINAL FIGHT	590F
POPULOUS	590F
SUPER MARIO WORLD	590F
SIM CITY	590F
Y'S	590F
AREA 88	590F
PRO SOCCER	590F
SUPER TENNIS	590F
JERRY BOY	590F
GHOULS'NN GHOSTS	590F

LYNX

LYNX 2	795F

TOUS LES LOGICIELS A 249F!

NOUVEAUTES :

NINJA GAIDEN
WARBIRDS
PACLAND
BLOCK OUT

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques

STRASBOURG

3, Rue d'Austerlitz
Tél: 88.25.58.56

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20F CONSOLE PORTABLE 50F CONSOLES TV 100F	
TOTAL	

Chéque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35F

CADEAU

VPC & BOUTIQUES EN NOVEMBRE
500F D'ACHAT = 1 MONTRE LCD GRAT.

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE

Sengoku Densyo



Sous ce nom d'un barbarisme asiatique certain se cache en fait l'un des plus beaux jeux de la Neo-Geo. Et quand on connaît déjà la qualité moyenne des productions sur cette machine, on ne s'étonnera pas d'apprendre que Sengoku Densyo est tout simplement fantastique, mirobolant, hallucinant, magnifique, remarquable, sublime, démentiel, j'en passe et des meilleurs. Samouraï de votre état, vous êtes le seul et unique guerrier de votre région capable d'anéantir les forces du mal et de rendre à la terre la liberté qui était sienne avant que ces événements fâcheux ne surviennent. Bien sûr, durant votre tendre enfance vous avez acquis toutes les connaissances en arts martiaux et en techniques de concentration possibles et imaginables. C'est donc sans grande appréhension que vous partez dans une lutte sanglante. Malgré votre enfance pleine d'émotions, de sensations et de durs combats, votre mission ne sera pas des plus faciles et les ennemis que vous devrez affronter tout au long des niveaux vous prendront la tête comme jamais.

Heureusement lors des passages difficiles lorsqu'une dizaine de samouraïs et d'ectoplasmes ennemis vous affronteront, un vent chaud vous entraînera dans un autre univers où un guide tout droit sorti du Japon médiéval vous attendra pour perfectionner encore un peu plus votre technique de combat. En vous donnant de nouvelles armes, l'avenir se profile sous de meilleurs auspices. Avec vos épées tranchantes toutes fraîchement venues, vous éclaterez un peu plus facilement vos adversaires. Sachez les conserver le plus longtemps possible, il est toujours préférable de combattre armé qu'à mains nues. Si l'histoire de Sengoku Densyo n'est pas d'une originalité à toute épreuve, il faut cependant admettre que sa réalisation est d'une beauté à s'en nouer les boyaux du ventre autour de la tête. Difficile de vous décrire la fascination dans laquelle nous sommes tous tombés ici, devant la qualité et devant la beauté de ce jeu. Sans abuser d'aucune façon, Sengoku Densyo est le plus beau jeu de la terre. Tout y est remarquable, l'animation est sublime, le nombre de mouvements de chaque personnage est gigantesque et se battre dans de pareilles conditions c'est un peu comme prendre un bain rempli de mousse avec deux geishas à disposition! Au cours des niveaux, vous en prendrez plein les mirettes, vraiment vous allez être estomaqué par cette production de haut vol. Bourré de zooms, d'effets spéciaux et d'idées géniales, ce jeu de SNK est un modèle du genre. Aussi bien chez vous qu'en arcade, jamais vous n'aurez la joie de découvrir pareil miracle de technologie joystickienne. De plus et pour ne rien gâcher à ce tableau quasiment idyllique, vous pourrez également partager les aventures du samouraï avec un de vos copains. A deux, Sengoku est encore plus incroyable et ruiner les défenses adversaires à coups de poings, de pieds ou de sabres est encore un peu plus jouissif. Seul regret, mais celui-ci est commun à tous les jeux sur Neo-Geo (la note finale n'en tiendra donc pas compte), le jeu est un peu simple et en trois ou quatre heures de jeu on en voit la fin, surtout si vous possédez la Memory Card. A ne louper sous aucun prétexte!

J'm DESTROY





EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 19
SON : 19
ANIMATION : 18

NEO GEO
94%

Les Portables
Hit Parade

Nintendo
Game Boy
+ Tétris 590F
Toujours des nouveautés

SEGA *Officiel*
Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Déja plus de 40 titres

ATARI
La **Lynx II** est dispo
790F
News : Checkered Flag
Turbo Sub
A.P.B

NEC
Turbo GT + 1 Jeu 2490F
Hors Concours, Trop Bien !
Compatible avec tous les jeux de la Core Grafx

Séquence news
Une passion d'avance

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

*** Nouveau ***

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.21.17.17

SEGA

The News Méga Drive

Street of Rage
Wolf in Battle Field 2
Devil Crush
The Immortal
Fatal Rewind
Dark Castel
Speed Ball 2
Shadow of the Beast
Toé Jan and Earl
Mercs
Donald Duck Quack shot

PROMO SONIC 345F

Méga Drive
Française Officiel
949F

Méga Drive
+ 1 jeu au choix* 1290F
*James Pond , Dick Tracy , Shadow Dancer , Moonwalker ou Sonic

News Game Gear
Put and Putter , Frogger
Ax Battler , Legend of Ninja

Très Bientôt
SONIC
Sur Master System

News Master System
Populous
Duck Tales
Ms Pacman
Flinstones
Prince of Persia
Die Hard 2
Shadow of the Beast

les MEGACompils
Dick Tracy + Shadow Dancer
549F
James Pond + Moonwalker
549F
Sonic + Eswat
499F

NEC
Séquence news
Revendeur Agréé

Anniversaire
Core Grafx + PC Kid II Promo
Attention offre valable du 1er au 30 Novembre

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs
1290F
Le meilleur rapport qualité prix

Super News
NEC
Super Goblin
Power Gate
Magical Chan
CD Prince of Persia
Raiden Trad
Time Cruise 2

Le Hit Parade
Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
SG 1941
Skweek
Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo
N.E.S Nouveauté

Battle of Olympus	**390F**
Captain Shylawk	390F
Solstice	390F
Chevaliers du Zodiac	**390F**
Turbo Racing	390F
Boulder Dash	330F
Isolated Warrior	**390F**
Dragon's Lair	390F
Top Gun 2 Mission	430F
Duck Tales	**390F**
Mega Man 2	**430F**

Game Boy

Bugs Bunny	**195F**
Radar Mission	195F
Side Pocket	195F
Dyna Blaster	195F
Samurai Adventure	**195F**
Boulder Dash	195F
F1 Race	280F
Robocop	**215F**

SNK
La Néo -Géo +
Magical Lord 3490F
News
Burning Fight
Cross Sword
8 Men
2020 Super Star Baseball
Kings of the Monsters
Ghost Pilot
Alpha Mission II
25 Titres Dispos

Pour commander
Tu téléphones au magasin le plus proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE
on t'explique tout !


PC Engine
GRAFX
5 BONNES RAISONS DE
S'ECLATER SUR
CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67
HOT LINE
(16)99.08.95.72



1290 Frs*
1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS
*Prix public généralement constaté
3615
SODIPENG
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine
TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG
DES DIZAINES DE JEUX PC ENGINE A GAGNER TOUS LES MOIS!!
Remplissez ce coupon et retournez le à: (JO)
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Nom:
Adresse:
Ville:
Code postal:

GALAXY FORCE II

AHHH alors ça, ça commence franchement à m'échauffer les oreilles, à me casser les pieds. C'est dingue cette histoire... Sous prétexte de vouloir faire des thunes, du fric, du blé, nous sommes les frères qui rapent tout! Les programmeurs sont vraiment capables de réaliser n'importe qu'elle daube. Qu'elle s'appelle Space Harrier, ou Galaxy Force II (le titre qui nous intéresse aujourd'hui), c'est toujours la même chose. On s'attend à un truc démentiel, à deux poils de la version originale. Et paf, big déception, gros désappointement, l'histoire se renouvelle et on retombe à chaque fois super bas.

Et pourtant, en réfléchissant un tant soit peu, on savait que convertir un jeu de la sorte qui, d'origine, en arcade j'entends, possède deux processeurs 68000 et toute une ribambelle de coprocesseurs assurant les rotations, les zooms et la trois dimensions, n'était pas une chose facile. Rassurez-vous tout de même, à part la galaxie qui elle est désespérément noire et sombre, tout dans Galaxy Force n'est pas aussi terne et aussi fade que les quelques propos tenus ci-dessus peuvent le laisser penser.

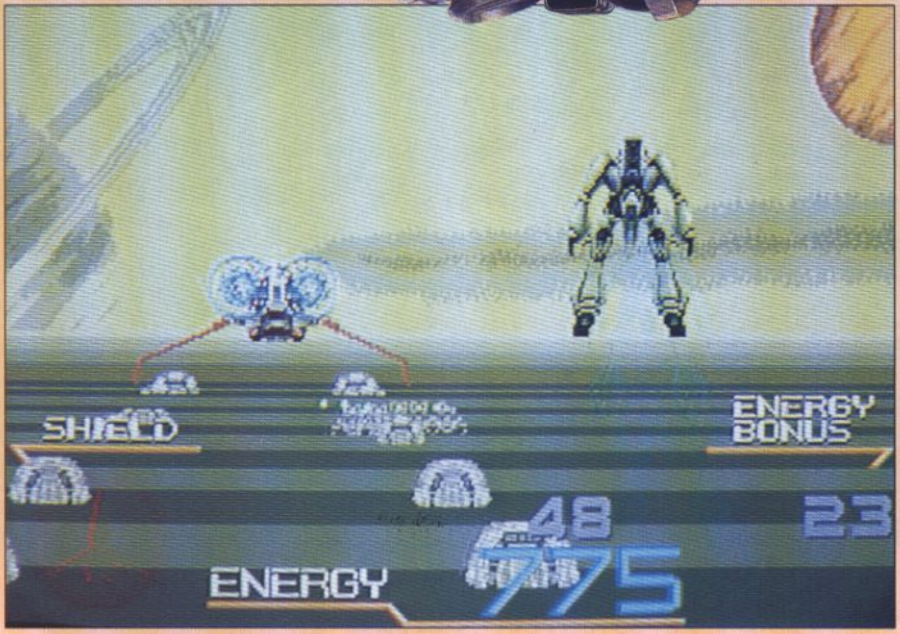
Dominé par une race complètement hostile à votre appartenance à la galaxie, il est temps de prendre les choses en main pour rendre la vie dans votre région un peu plus agréable. Aux commandes d'un vaisseau spatial surarmé de boules d'énergie et de mitrailleuses laser qui n'ont rien à envier à celles de la Guerre Des Etoiles, vous allez devoir botter les fesses à ces aliens de pacotille qui vous en feront voir de toutes les couleurs.

En tout, vous devrez lutter dans cinq mondes différents, prendre des cargaisons de fuel qui traînent ça et là au détour d'un astéroïde, dilapider un maximum d'ennemis pour gagner des points à donf, entrer dans les forteresses ennemies (qui concluent chaque niveau) et éclater le générateur d'énergie, tel le jeune Skywalker, qui vous permettra de passer au niveau supérieur. Dans cette phase de jeu, il faudra manœuvrer votre vaisseau avec brio et précision, les parois des murs ne sont pas très espacées et à la moindre erreur vous vous fracassez lamentablement le bec le premier. Heureusement pour vous guider, votre computer de bord vous indique la direction à prendre en prononçant d'une voix digitale: "left turn" ou "right turn", mais bon, comme la digit n'est pas d'une qualité remarquable, on aurait pu s'en passer. En survolant les cinq planètes, quelques effets issus de la version originale rendent tout de même assez bien sur la Megadrive. Certes, on est loin de la technologie arcadienne, mais le tout est assez acceptable et les gerbes de flammes, telles celles rencontrées à la surface du soleil sont, du moins la première fois qu'on les voit, relativement impressionnantes. A part cela, Galaxy Force II souffre d'une certaine lenteur au niveau de l'animation, mais à la rigueur ça peut se comprendre, le nombre de sprites présents à l'écran simultanément et la gestion de la trois dimensions ne sont pas deux facteurs qui en général accélèrent les choses. Bien que les graphismes soient assez fin et que les routines 3D soient bien programmées, on a beaucoup de difficultés à rentrer dans le vif du sujet. Parfois même, on arrive à se faire toucher par des missiles sans vraiment trop savoir pourquoi. Ce qui, vous le reconnaîtrez, est assez galère. Pas assez rapide, trop répétitif, Galaxy Force II est un jeu qui pourra certainement se vendre à cause du titre, mais certainement pas par sa qualité intrinsèque.

J'm DESTROY



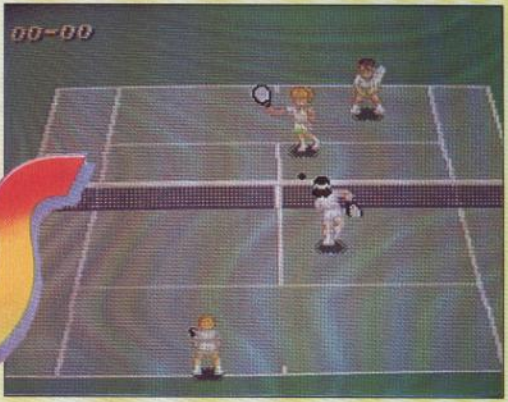




MEGADRIVE 58%

MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 17
SON 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER TENNIS

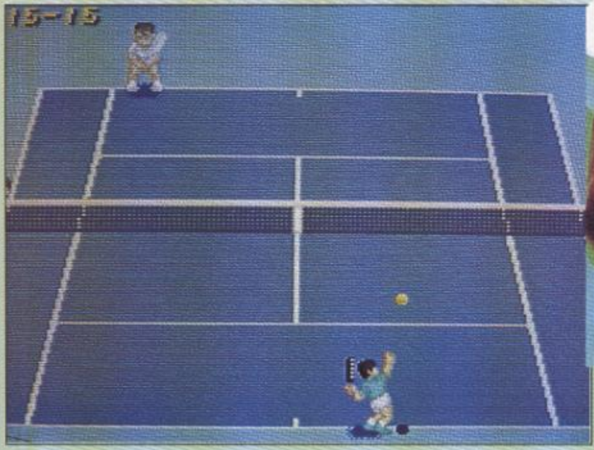


Amateurs de sensations fortes, amateurs de suspense, amateurs de sports et plus particulièrement de tennis, restez bien accrochés à votre magazine préféré, vous allez voir ce que vous allez voir.
Super Tennis est comme son nom l'indique la première simulation de Tennis sur Super Famicom. Vous entraînant dans les méandres du circuit international du joueur pro, Super Tennis est la première simulation sportive sur Super Famicom autre que le golf et que le baseball à être disponible sur la dernière-née des usines de la marque la plus connue à travers le monde en matière de console de jeux vidéo : Nintendo.
Tout commence très fort, par une présentation exceptionnelle. Imaginez une caméra placée carrément sur la balle pendant le jeu, et vous aurez une idée de ce que cette présentation est capable de vous faire ressentir. Typiquement Super Famicom, cette entrée en matière a néanmoins l'avantage de montrer au public ce que cette console est capable de faire et de prouver à ses détracteurs qui au fur et à mesure du temps qui passe deviennent de plus en plus nombreux qu'ils ont tout simplement tort et que sa réputation est loin d'être usurpée.
Si l'intro est impressionnante au possible, il faut bien admettre que le reste n'est pas mal non plus. Comme dans pratiquement toutes les simulations de ce type, il est tout à fait possible de jouer seul contre la console ou bien à deux contre un copain en simple ou en double.
Une option championnat vous permettra également de jouer dans plusieurs tournois dans les cinq continents, une carte d'un graphisme assez particulier d'ailleurs vous permettra de mieux vous rendre compte et de situer la région et la pays dans lequel vous allez affronter vos adversaires.



En tout et cela dès le départ, vous aurez la possibilité de choisir l'un des nombreux joueurs disponibles (homme ou femme, tout dépend de votre force à vous). Bien évidemment si vous êtes déjà un joueur émérite, vous n'allez pas choisir Lendl, Becker ou Edberg qui comme chacun sait sont les meilleurs du monde, mais plutôt une femme, Seles ou Capriati. Si votre choix se porte sur ces dernières, la lutte sera certes plus serrée et plus difficile, ces joueuses étant nettement moins performantes, adroites, puissantes et résistantes que les précédents.
Mais bon, si vous voulez vraiment montrer au monde entier que vous êtes le talent des années 91, il ne faut pas faire dans le facile. Comme vous l'aurez sans aucun doute compris, Super Tennis prend en compte les diverses techniques de chacun des vrais joueurs du circuit professionnel. Ainsi Lendl sera le roi des passing shots, des coups droits croisés ou le long de la ligne, Becker assurera lui nettement plus au niveau du service-volée, etc...
Si au niveau de l'environnement on est absolument pas déçu par cette réalisation de Tonkin, par contre le jeu lui laisse un peu plus à désirer. Bien qu'il soit tout à fait possible de mettre la balle à peu près à l'endroit que l'on désire, bien qu'il soit possible d'effectuer des lobs, des balles slicées, liftées, des smashs, des volées, des services en première ou deuxième balle, de jouer sur trois types de terrain (de la terre battue en passant par l'herbe et le dur), on est un peu contrarié par Super Tennis.
Surtout au niveau de la maniabilité et du plaisir de jouer. Si dans Final Match Tennis (le meilleur tennis de la PC Engine, le meilleur tennis tout court d'ailleurs), on s'éclatait comme un fou à faire faire l'essuie-glace à son adversaire, ici par contre on est un peu plus réticent. Il manque un petit plus à cette production pour qu'elle puisse vraiment combler le joueur. Certes, on est très loin d'être en face d'un mauvais jeu, mais il manque le plus qui fait bien souvent des bons jeux des jeux géniaux.
D'une réalisation générale parfaite, tant au niveau sonore (tous les sons sont digitalisés) qu'au niveau graphique, Super Tennis laisse un peu le joueur sur sa faim. Mais je me répète, rien n'est grave et cette simulation fait tout de même partie des toutes meilleures de sa catégorie.

J'm DESTROY





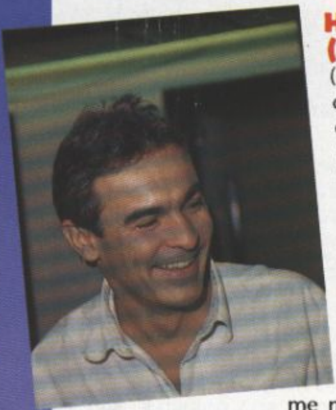
MACHIN (indéfini) n. m. La chose qui traîne sur mon bureau.

SUPER FAMICOM
89%

EDITEUR : TONKIN
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 18
ANIMATION : 17

QUELQUES NOMS PROPRES

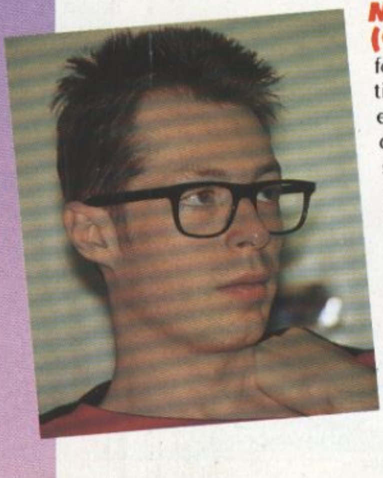
les testeurs de joy



HUYGHUES-LACOUR (Alain) n. p. Né en 1977 (en même temps que Pong) dans la Nièvre, AHL fut pendant très longtemps rédacteur-en-chef de Joystick. Il a fait de nombreuses recherches dans le domaine des jeux d'action, et on peut consulter son ouvrage "Mario Bros et moi" (Ed. de la Découverte, 1987). Très rapidement, il s'est spécialisé dans l'étude de Sonic, puis dans l'étude du troisième niveau de Sonic. Au bout de quelques années, ses recherches se sont affinées, et il a décidé de consacrer le restant de sa vie à étudier le saut par-dessus le rocher qui est au quatrième écran du troisième niveau de Sonic. AHL est surtout connu pour ses prises de position marquées, notamment à propos des portraits des testeurs, qu'il détestait, ok, ok, j'ai compris, j'arrête.



BOOLAUCK (Dany) n. p. Né en 1, entouré d'un âne et d'une vache sacrée, on l'a très tôt surnommé le prophète. En effet, il était capable, très longtemps à l'avance, de prédire des événements totalement imprévisibles pour le commun des mortels, comme la sortie d'un jeu ou même, euh, la sortie d'un autre jeu (c'était pas toujours les mêmes jeux). Il fut béni à sa naissance par Balthazar qui lui apporta de la myrrhe, de l'encens et des previews. Un accident de croix mit fin inopinément à sa brève carrière.



MOULINEX (Cyrille) n. p. Né il y a fort longtemps (la correction et la décence nous empêchent de donner la date exacte), Moulinex s'est particulièrement illustré dans la musique, la littérature, la photo, la poésie, la science, la philosophie, la théologie, la linguistique, l'étude des sociétés celtiques, des protocoles druidiques, des formules du Grand et du Petit Albert, après quoi il s'est illustré dans la chiromancie, la graphologie, l'astrologie et finalement l'alchimie, car il avait klonké entretemps. Ses tentatives de transmuter des cartes Adlib en Soundblaster se soldèrent toujours par un échec, et il ne reste de ses œuvres qu'un bout de papier griffonné portant simplement la phrase: "Je ne veux pas qu'on parle de moi dans une définition de dictionnaire, je suis bien trop parano... Au secours!"



SEB (Sébien) n. p. Né... A proprement parler, Seb n'est pas né. Il est apparu assez lentement. En fait, sur fond noir, on ne le voyait pas du tout et personne ne savait depuis combien de temps il était là. Il s'est progressivement mis à pâlir, très légèrement, de sorte qu'on a fini par distinguer une sorte de forme grise très très foncée sur fond noir. Car Seb était, déjà tout petit, très noir. Il cultiva cette caractéristique durant toute sa vie, et s'en servit même pour dissimuler le mal qui l'affligeait: il était pétomane. Comme on ne le voyait pas, on ne pouvait pas savoir que c'était lui qui pétait. Il fit plusieurs disques, dont "Deux notes seulement, mais pas n'importe lesquelles", "Wolfgang Press fait de la Dance, y a pas de raison que j'en fasse pas aussi" et "Si Legendary Pink Dots fait du Tango, j'en ferai aussi". Il est mort d'une overdose de couscous-coca.



T.S.R. (du grec ancien "The Shadow Runner", l'ombre qui court) n. p. Né dans un trou de hobbit, où il passa les 160 premières années de sa vie, T.S.R. restera dans les mémoires pour les batailles qu'il livra sans répit. A Alésia (52 av. J.C.), il prit une pâtée monstre en cherchant à affronter à la fois les Gaulois et les Romains. On perd sa trace pendant quelques siècles, et c'est à Hastings (1066) qu'on le retrouve au fond d'une douve écrasé, brûlé, découpé en lamelles, transpercé à grands coups de pieux par les armées de Guillaume le conquérant. Il réapparaît plusieurs fois au cours des siècles (Marignan 1515, Waterloo 1815, Verdun 1917, Pearl Harbour 1941), et il meurt sous l'uniforme de vigile à Vaulx-en-Vélin en 1991.

ROBOCOP™ 3

LA SAGA ROBOCOP CONTINUE DANS LES RUES DE DETROIT. ROBOCOP 3D PROPOSE UN CONCEPT ENTIEREMENT ORIGINAL ET UNIQUE. LE JEU COMPREND: *LES COMBATS DE RUES AVEC LES ROBOTS NINJA *LA SEQUENCE JETPACK - SIMULATION *LA POURSUITE EN VOITURE. REALISÉ PAR L'EQUIPE DE F-29 RETALIATOR, ROBOCOP 3D EST ENTIEREMENT PROGRAMMÉ EN 3-D SURFACES PLEINES.

ROBOCOP 3: LA NOUVELLE RÉFERENCE DES JEUX 3D.







OCEAN®

IBM PC & COMPATIBLES
ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD

OCEAN SOFTWARE LTD., 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663326 FAX: 42279573

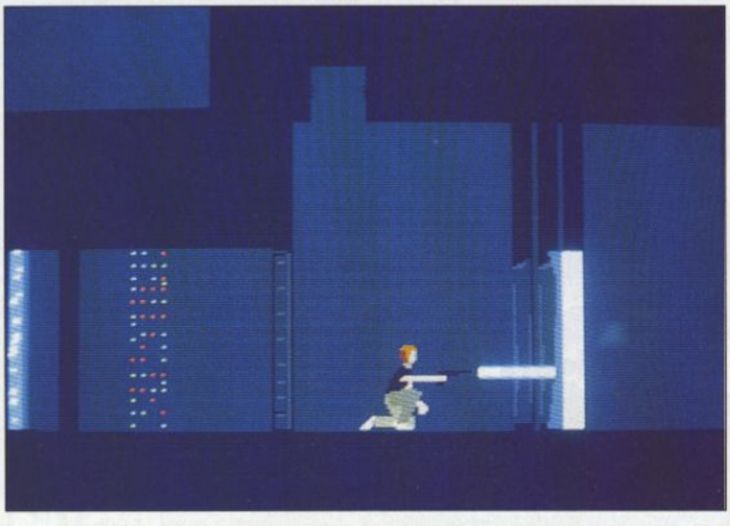
ANOTHER WORLD

Ne cherchez plus ! Le meilleur jeu d'action/aventure de l'année arrive au mois de novembre. De l'action non-stop, à vous couper le souffle. Du jamais vu sur micro, c'est génial et c'est français (label Delphine).



Vous venez de vous évader. Il va falloir apprendre à maîtriser votre pistolet-laser car les gardes sont d'excellents combattants.

La démo avait déjà fait une grosse impression au sein de la rédaction de Joystick. Je vous laisse imaginer ce qui s'est passé quand nous avons reçu une préversion testable de ce jeu d'action/aventure. Avec Another World, le genre action/aventure prend sa véritable signification et, du même coup, ses lettres de noblesse. Vous êtes Lester, un jeune chercheur qui s'apprête à tenter une expérience sur l'accélération de particules et la création d'anti-matière. Dehors, mère nature est de mauvaise humeur et le manifeste par un petit orage. L'expérience se déroule et mère nature décide d'y ajouter son grain. La foudre s'engouffre dans l'accélérateur de particules, ce qui déclenche une explosion. Lester est pris dans l'éclair qui accompagne la déflagration. La seconde suivante, il se retrouve dans un monde qu'il ne connait pas et qui ne ressemble pas à la Terre. Il sort d'une sorte de piscine dans laquelle il vient de matérialiser. Encore un peu secoué par ce qui vient de lui arriver, Lester ne réalise pas qu'un fauve, d'une race inconnue, l'observe silencieusement. Tout en marchant, Lester se remémore les derniers événements. L'homme de science qu'il est ne tarde pas à comprendre ce qui s'est vraisemblablement passé. Il est probablement sur un autre plan de la réalité ou à un autre endroit de la galaxie! "Oui, mais où suis-je exactement?" Pas le temps d'y penser, Lester vient de remarquer des mouvements sur le sol et sur la voute rocailleuse qui surplombe le passage qu'il emprunte. Des créatures rampantes, sortes d'énormes limaces armées de dards, se dirigent vers lui. Au fond, le lion noir suit toujours sa proie. Mais Lester est trop occupé à tuer à coups de talon les limaces pour se rendre compte qu'un danger encore plus grand le guette. Ouf, limaces sont éliminées, Lester va pouvoir poursuivre son chemin. Soudain, une forme noire, souple et vivace, lui fait obstacle. Un énorme fauve lui fait face et le rugissement grave qu'il émet constraste étonnament avec l'impression de légèreté qu'il donne. Vite, rebrousser chemin et courir sans se retourner. Le fauve le poursuit, il est rapide, il est sûr de lui! La puissante masse noire se rapproche dangereusement! Devant, un précipipe, c'est la fin... non! Il y a une liane, elle est éloignée du bord mais un bon saut peut faire l'affaire (peut-être). Un bon timing, joystick vers le haut et Lester attrape (de justesse) la liane. Comment? Quoi? Elle se casse! Oui, mais cela me permet de semer ce damné fauve. Et c'est reparti dans le sens opposé, moi courant vers la droite, aussi loin que peut aller le manche de mon joystick et le fauve qui bave sur mes talons. Maman! Zap! un rayon rouge fuse d'on ne sait où, exit le fauve, bonjour E.T. L'aventure continue..



Votre pistolet-laser est une arme d'une puissance remarquable. Un tir simple vous donne un rayon. Gardez la gâchette appuyée quelques secondes, et vous créez un bouclier d'énergie. Une plus longue pression sur la gâchette vous donne une boule d'énergie dévastatrice.



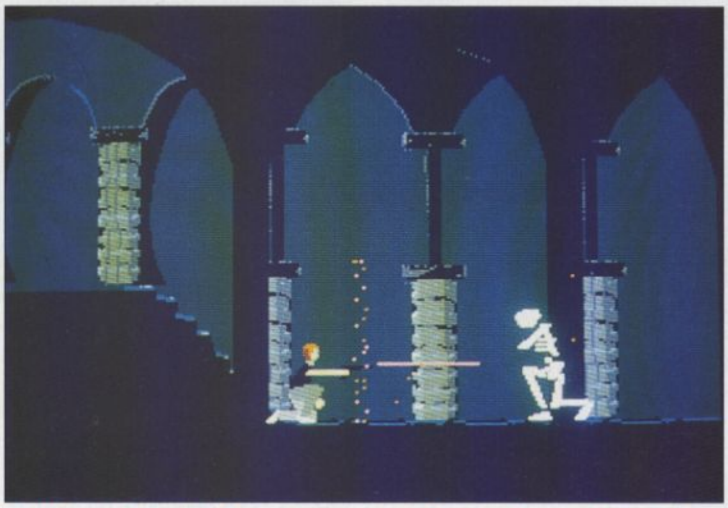
Certaines séquences sont uniquement visuelles. Le joueur suit l'action exactement comme au ciné ! Heureusement, ces séquences sont très courtes.



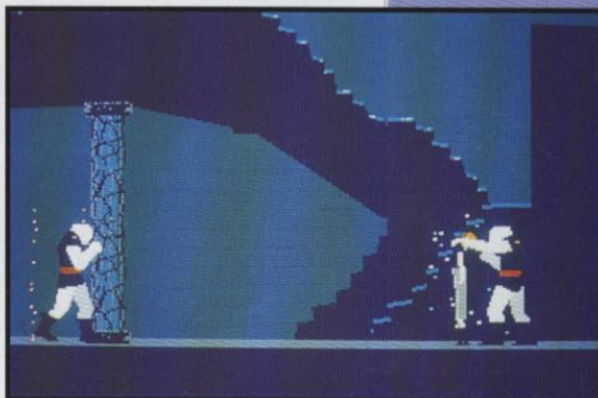
Exploration des sous-sols de la base extra-terrestre. Méfiez-vous la moindre erreur est fatale. Votre arme vous servira dans ce type de situation.

La tentative d'évasion continue, les gardes sont en alerte rouge. Il va falloir jouer serré si vous voulez sortir vivant de là.





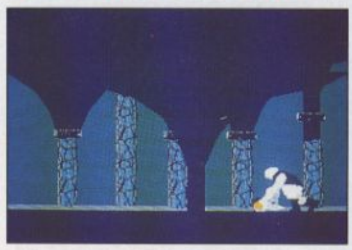
N'oubliez jamais de créer un bouclier quand vous vous battez. Veillez à ce que le canon de votre pistolet dépasse légèrement le champ d'énergie sinon le coup ne part pas.



Voilà ce qui risque de vous arriver si vous êtes trop imprudent. Vu la taille des brutes qui vous poursuivent, vous n'avez aucune chance au corps à corps.

CONFIGURATION (info) n. f. Menu super rigolo permettant de perdre du temps pour en gagner (*Mac*), ou de perdre du temps pour faire beaucoup de dégâts (*PC*).

MEGASTAR joystick



Plaqué au sol, fait comme un vulgaire poulet qu'on immobilise avant de le tuer !

testé sur AMIGA *par Dany Boolauck*

Je me suis pris une sacrée claque dans la gueule en jouant à Another World. Il m'arrive rarement d'être surpris de la sorte par un jeu. Quel créativité, quelle maestria! Ce jeu est le premier d'un genre dont Another World deviendra la référence. Un jeu d'action/aventure, on devrait plutôt dire un dessin animé interactif. Pas de textes, pas de touches clavier à appuyer et pourtant on sait qu'on a entre les mains un logiciel d'aventure doté d'une bonne profondeur de jeu. Programmé en graphismes vectoriels, Another World, dont l'animation fait penser à Prince of Persia, se joue en 40 minutes pour celui qui connaît la solution. Pas de sauvegarde mais un code pour permettre de recommencer à certains stades du jeu. Encore faut-il arriver à l'endroit où le code est donné. L'environnement sonore est irréprochable et rajoute à l'atmosphère déjà explosive du jeu. Je ne veux rien dévoiler du jeu, ce serait vous enlever tout le plaisir à vous, lecteurs, à qui je recommande chaudement d'acheter ce logiciel. Sa durée de vie n'est pas longue, la difficulté du jeu n'est pas très élevée, certes, mais il en vaut la peine, croyez-moi. C'est un must !

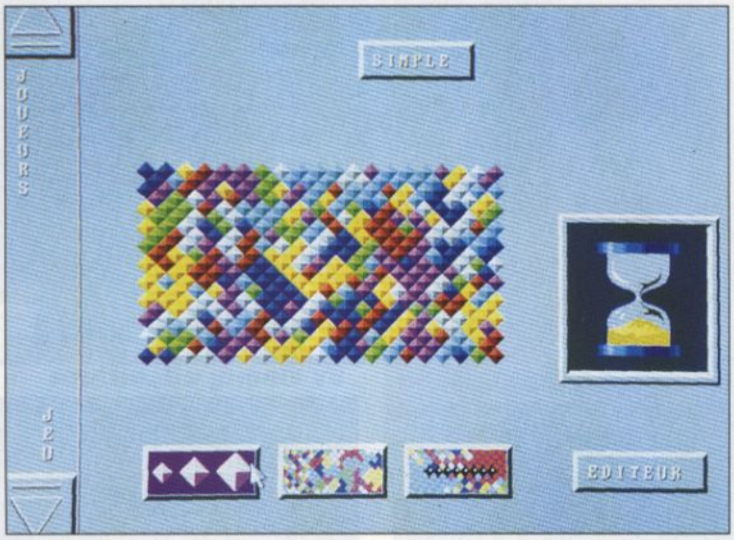
GRAPHISME	**17**	**SON**	**17**
ANIMATION	**18**	**DIFFICULTE**	**12**

97%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : -

7 COLORS

Il a suffi à Infogrames de sept couleurs pour changer la vie des passionnés de casse-tête.



Cet écran de configuration permet de régler la taille des polygones et d'agir sur la densité de couleur. A chaque partie, les polygones deviennent de plus en plus petits. Comme la taille globale de l'écran de jeu reste la même, ça veut dire que le terrain est de plus en plus vaste.

Au début de la partie, la machine affiche un écran aléatoire formé de polygones de différentes couleurs (sept, donc). En dehors du terrain, vous voyez également 7 marqueurs (de sept couleurs, redonc).



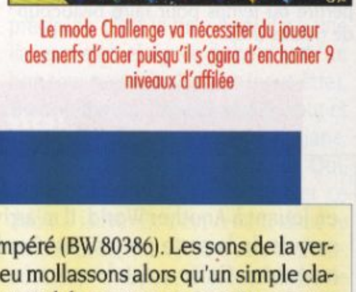
En haut et en bas de l'écran, le logiciel affiche la taille des territoires respectifs des deux concurrents.

Approximativement, ces polygones sont regroupés sur l'écran de jeu afin de former des territoires. C'est justement du fait de cette approximation que le jeu est fascinant. En bas à gauche de l'écran, votre polygone clignote. Le but du jeu est d'absorber le plus possible de couleur en vous fondant dedans. L'adversaire (micro, humain ou réseau) doit en faire autant. Exemple: vous êtes bleu et à côté de vous se trouve, d'une part, un polygone vert et de l'autre un polygone jaune lui-même bordé de 10 polygones jaune. Dans ce cas, la bonne tactique va consister à cliquer en bas de l'écran sur le marqueur jaune. Votre territoire est maintenant formé de 11 pièces (celle de départ plus les 10 que vous venez d'absorber). Le premier qui aura au moins 50% des territoires sera déclaré vainqueur. Naturellement, au tour d'après, vous pouvez absorber les couleurs jouxtant votre territoire, donc, il y a beaucoup plus de choix. Bref, voilà un jeu véritablement fascinant.

Polynex



Une option permet de sauvegarder les joueurs sur disque. En effet, chaque partie peut être enchaînée à la suivante. Dans ce cas, le logiciel additionne les victoires.



Le mode Challenge va nécessiter du joueur des nerfs d'acier puisqu'il s'agira d'enchaîner 9 niveaux d'affilée

testé sur PC par Moulinex

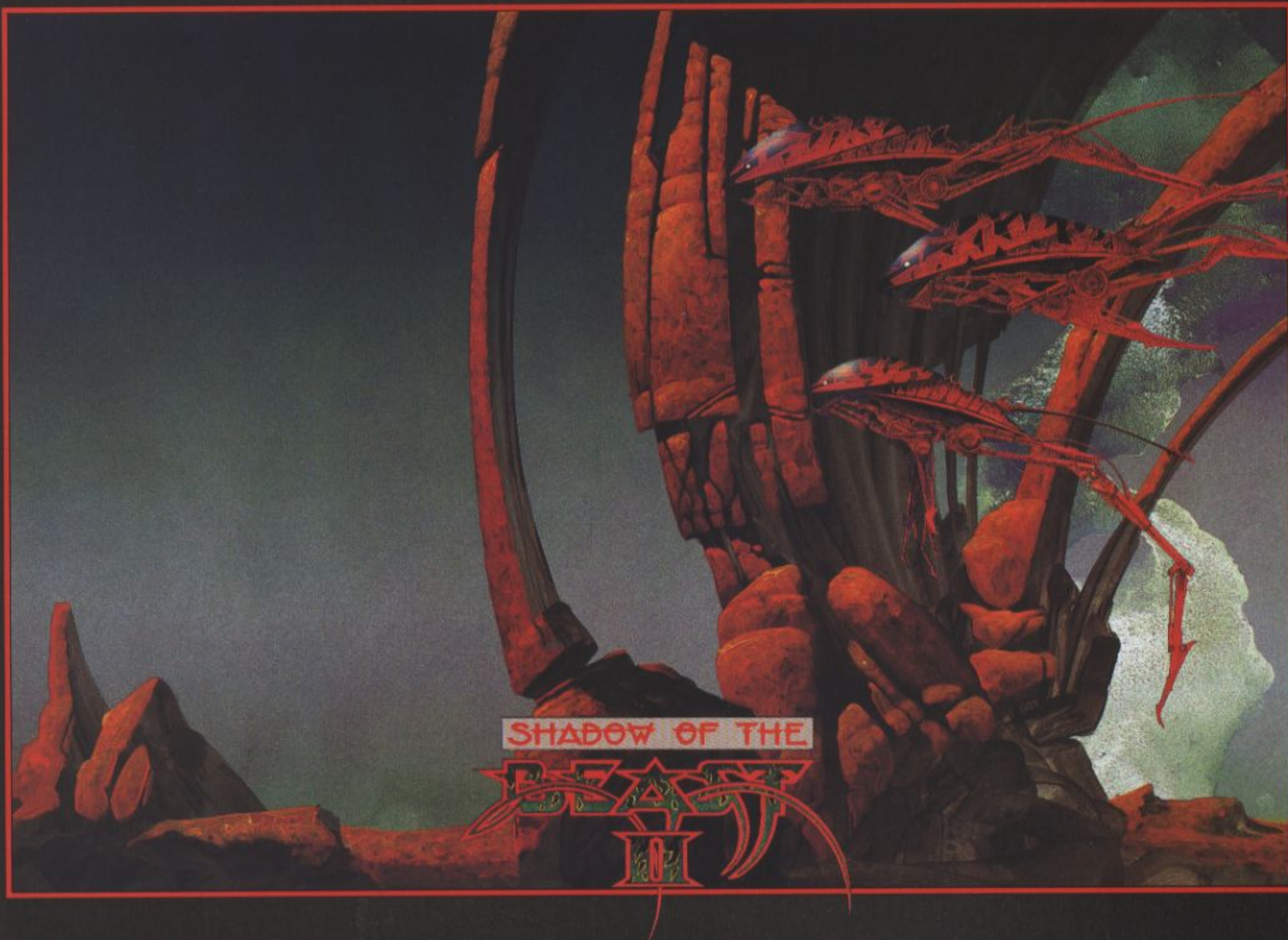
Oh ben c'est coloré. Trève de balivernes, le graphisme de ce logiciel est une réussite. Ainsi, de nombreux détails tout bêtes donnent aux menus de configuration un fini encore trop rare sur PC. Comme sous Windows, les commandes se font au moyen de "boutons" et les menus sont entourés d'un trait donnant une impression de relief. En ce qui concerne la musique, vous avez droit à du Verdi, du Mozart et du J.S. Bach avec des inventions à quatre voix et le Clavier bien tempéré (BW 80386). Les sons de la version Adlib sont un peu mollassons alors qu'un simple clavecin eût été suffisant. Ouh les cornes en ce qui concerne le mode d'emploi, pas assez complet: ainsi, il n'est pas fait mention d'une option extraordinaire qui permet de jouer en réseau. En revanche, les commandes, clavier (deux combinaisons de touches utilisables) ou souris sont très pratiques. Voilà un jeu bien agréable.

GRAPHISME VGA 16 — SON ADLIB 15
ANIMATION - — DIFFICULTE 17
TAILLE 0,7 Mo

90%

Disponible sur PC. Notice VF : 10

tests





ST
Sont Prête
Maintenant

SHADOW OF THE BEAST II

La suite du grand succès primé de l'année 1989, le lauréat des concours internationaux pour la version Amiga, **Beast II** saute maintenant sur votre ST.

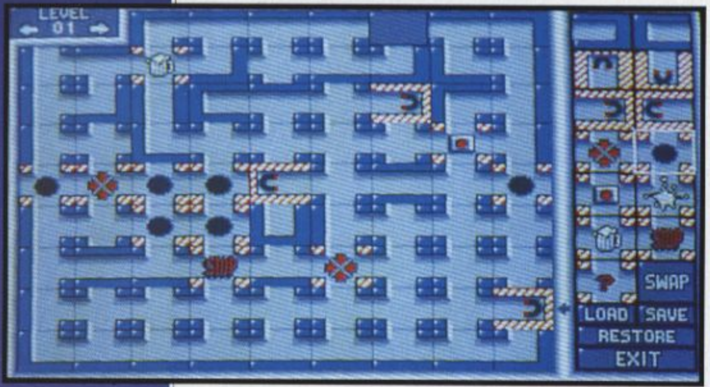
Aussi facile et agréable à jouer que le premier **Beast**, et aussi brillant du point de vue technique – Mais avec en plus des énigmes subtiles, une intrigue ingénieuse et un jeu des caractères, nous sommes certains que **Beast II** vous captivera et vous impressionnera . . . mais nous ne sommes pas les seuls d'être de cet avis:

EMAP – 1991 Joystick d'Or – Primé pour les Meilleurs Graphismes 16 bit.

Generation 4 – Primé dans la compétition internationale pour le Meilleur Bruitage et la Meilleure Présentation.

Ordinateur de Loisir Européen – Primé dans la compétition 1991 pour les Meilleurs Graphismes et le Meilleur Bruitage.

PSYGNOSIS, Liverpool L3 3AB, United Kingdom. Telephone 051-709 5755



TILT

L'éditeur Italien Genias nous propose un casse-tête d'un nouveau type.

Ne voulant céder à la facilité de faire quelques méchantes vannes sur le titre du jeu, disons sans ambages que Tilt est super, drôle et novateur.

S'apparentant plus au casse-tête qu'au jeu pour défoncé d'action, Tilt mélange cependant réflexion et action. But du jeu, simple, passer au tableau suivant. Encore faut-il voir comment et de quel type de tableau il s'agit pour goûter pleinement la complexité de la chose. L'écran, qui représente un labyrinthe, comporte à chaque bout un lanceur de type flipper (modèle Gottlieb, pas delphinium). Problème, pour passer au tableau suivant, il va falloir rendre l'un de ces lanceurs accessible à une bille de métal qui se promène pour l'instant au petit bonheur au travers d'un inextricable réseau de couloirs formé de plusieurs modules posés côte-à-côte (coins, carrefours, etc.). Comme dans le jeu de pousse-pousse

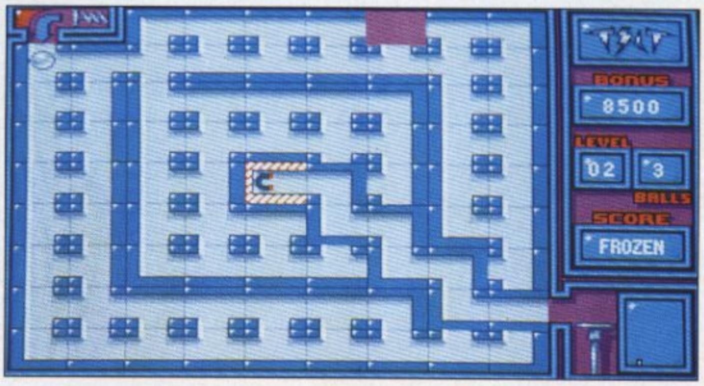


(ou taquin), un module manquant permet, à l'aide du joystick, de pousser et tirer les pièces afin d'amener la baballe dans son réceptacle.

Voilà pour la règle de base mais naturellement, Tilt est beaucoup plus tordu que ça: vous pouvez (en utilisant le bouton feu) agir sur la balle en lui donnant – par exemple lorsqu'elle traverse un carrefour – l'impulsion qui la fera changer de direction.

De plus, et c'est là que le jeu prend tout son sel, des pièges disséminés sur l'écran viennent ralentir la balle et comme du temps passé sur chaque écran dépendent vos bonus, il s'agit de ne pas traîner; du reste, j'y retourne.

SPIN MOULINEX RETORS



COMTE n. m. Deux mots lorsqu'il m'appartient. Ex: "à moi comte, deux mots".

testé sur **AMIGA** *par* **Moulinex**

Le graphisme, plutôt soigné, est hélas desservi par une palette bleutée un peu pâââlichone. En ce qui concerne la bande musicale, pas de surprise. En revanche, les bruitages (voix digits) sont assez amusants. Un peu lentes, les animations ont au moins le mérite de la fluidité; plus rapide, le jeu eût de toute façon été beaucoup trop compliqué, bien qu'un éditeur permette de se faire ses tableaux sur mesure. Tilt réclame des nerfs d'acier.

GRAPHISME	15	SON	15
ANIMATION	15	DIFFICULTE	17

89%

Disponible sur AMIGA. notice VF : -

tests





PSYGNOSIS

ST & PC
Sont Prête
Maintenant

OBITUS

Vous êtes dans les profondeurs de votre pire cauchemar . . . mais cette fois il n'y a pas de reveil.

Seul et perdu dans un monde hostile et étrange vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé . . . et comment vous allez vous en tirer!

Dans une recherche frénétique dans cette terre inconnue vous explorez forêts labyrinthiques, mines et caves souterraines, cueillant des objets et interagissant avec des créatures indigènes.

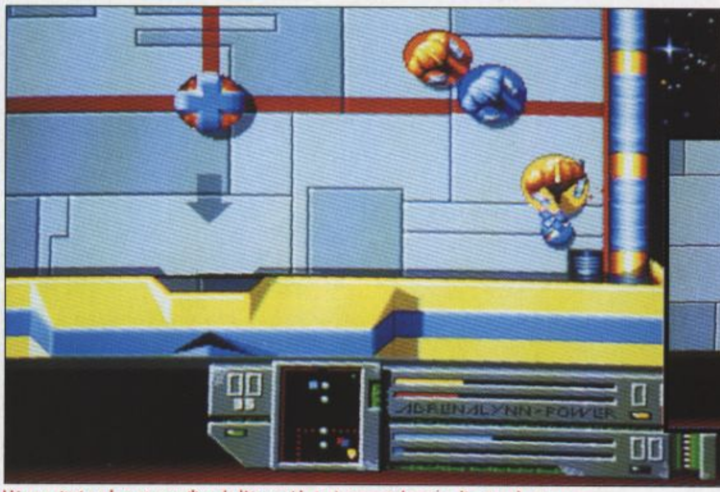
Retourné à la lumière du jour, vous courez le long des scènes d'action parfaitement parallaxiques, éliminant les ennemis quand vous combattez pour pénétrer toujours plus loin dans l'inconnu.

Un RPG incitant avec plus d'une pincée de touche et mouche.

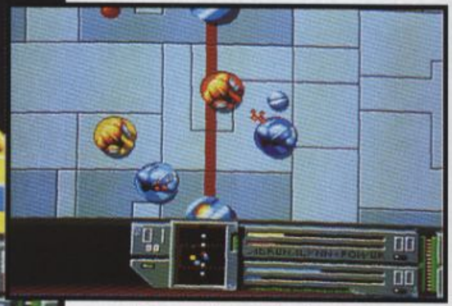
PSYGNOSIS, Liverpool L3 3AB, United Kingdom. Telephone 051-709 5755

ADRENALYNN

Eh! Ce football futuriste de Exponentia va vous faire monter l'adrénaline.

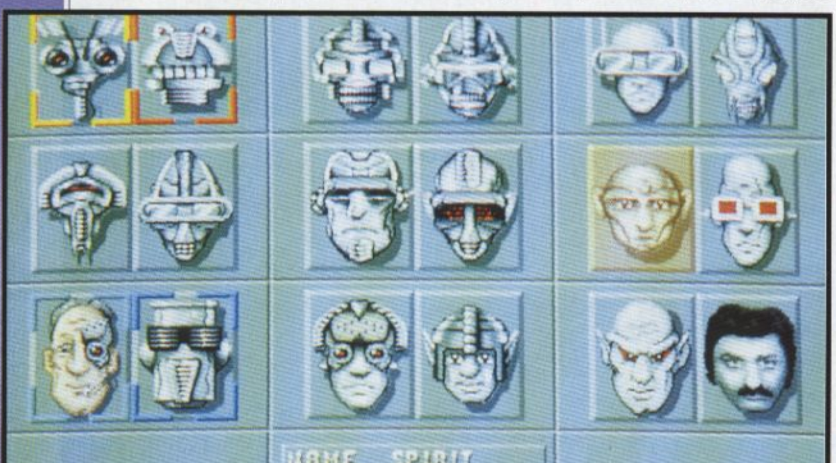


L'écran situé en bas et au milieu de l'écran (de jeu) permet de suivre l'action, les joueurs étant symbolisés par de petits carrés de couleurs et la fenêtre de jeu par un cadre. Hélas, comme le jeu est rapide, que la fenêtre est un peu étroite et que le joueur que l'on dirige ne revient pas automatiquement, on passe beaucoup de temps à essayer au moins de s'apercevoir sur l'écran et peu à jouer.



En cours de partie, il est heureusement possible de trouver des options qui permettent d'améliorer ou d'aggraver grandement les choses: escargot (ralenti), sablier (arrête le temps), lapin (les joueurs se mettent à forni... Euh, non, ça accélère juste le jeu), etc.

A la suite d'une sombre histoire, un véritable pataquès oppose les machines aux robots en cette fin du XXe siècle. En effet, les informaticiens de l'époque ont découvert un moyen de rendre les machines intelligentes et ces dernières, à force d'évoluer, menacent de supplanter les humains. Du coup, on décide d'organiser des matchs dont l'enjeu sera la victoire de l'un des deux clans.
Après ce préambule, on s'aperçoit qu'Adrenalynn est un hybride de Projectyle et de Speedball. De chaque côté du terrain, des buts; sur le terrain, une balle, et pour pousser ladite balle vers les buts, deux équipes formées de deux joueurs, soit quatre joueurs en tout.



Deux modes sont possibles: entraînement et match. On peut dans les deux cas choisir la composition des équipes (joueurs humains ou robots).

SYLLOGISME log. Argument composé de trois parties dont l'une (*majeure*) éclaire l'autre (*mineure*) afin qu'on en déduise (*conclusion*) que les vessies brillent la nuit. Ex: on confond les vessies et les lanternes; une lanterne brille la nuit, donc on se brûle en pissant. Second niveau: puisqu'un cierge coule et qu'on se brûle, alors, la chaude-pisse est une première communion (*chez la jeune fille prépubère, c'est le majeur qui fait sortir de l'état de mineure*).

testé sur AMIGA par Moulinex

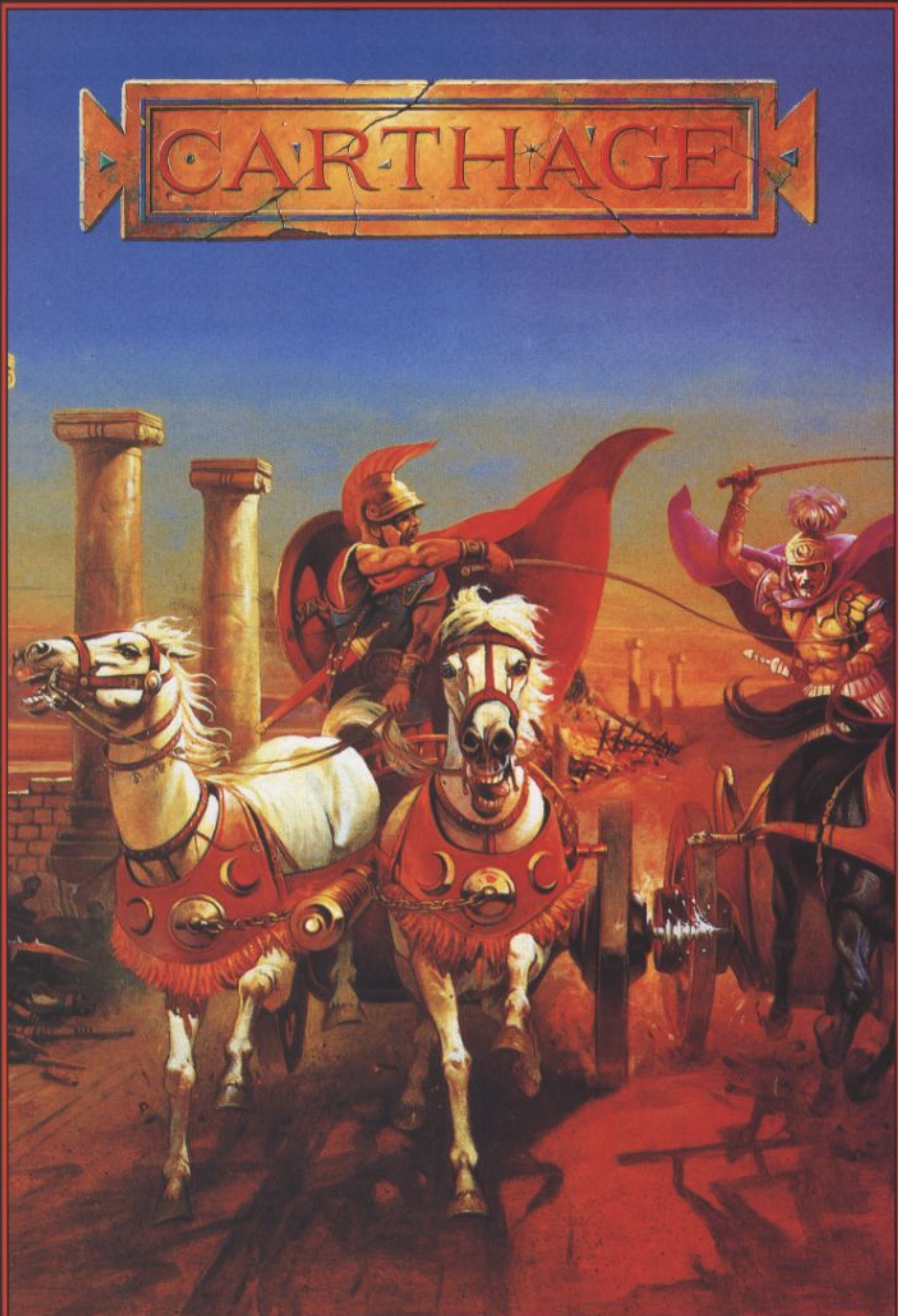
Le graphisme est indéniablement très fin et surtout, un bon choix de palette de couleur en met plein la vue. Les déplacements, rapides et surtout très fluides sont sans histoire, tout comme le scrolling multi-directionnel, souple. Le son, amusant, comporte de nombreux bruitages. Les commandes se font exclusivement au joystick. Pour ce type de jeu, c'est en effet l'accessoire indispensable.

GRAPHISME	16	SON	16
ANIMATION	16	DIFFICULTE	15

85%

Disponible sur AMIGA.

tests











CARTHAGE

Vous êtes le plus grand chef de guerre Carthaginois et devez non seulement repousser les invasions romaines par une stratégie militaire infaillible mais aussi maintenir le niveau de richesse de vos armées en leur apportant des ressources financières dans votre char.

Etudiez la carte de l'Afrique du Nord et zoomez pour contrôler vos troupes. Sélectionnez l'armée qui doit recevoir les fonds et attrapez les reines de votre char pour une course ahurissante en perspective 3-D pour livrer l'argent.

De la stratégie et de l'arcade/action superbement combinées pour vous donner une impression si réelle des temps antiques que vous pouvez presque sentir les éléphants!

PSYGNOSIS, Liverpool L3 3AB, United Kingdom. Telephone 051-709 5755

ST
Sont Prête
Maintenant

PSYGNOSIS

PITFIGHTER

Les briseurs de nuques et les tueurs du fond de l'impasse apprécieront sûrement ce jeu Domark.



Au départ du jeu, vous avez le choix entre trois combattants, trois nouveaux : Buzz le catcheur, Ty le champion de Kickboxing, et Kato le ceinture noire de karaté.



Buzz est un nouveau venu dans le monde des Pitfighters. Nouveau dans ce sport illégal, mais pas né de la dernière pluie en ce qui concerne les combats à mains nues. Petit historique rapide de Buzz. A l'age de deux ans, Buzz fait ses premiers pas, il en profite pour tordre le cou du chat. Quelques années plus tard, a l'école primaire, il casse le bras de la maitresse parcequ'elle lui met un zéro en orthographe. Plus tard, alors qu'on enmène l'enseignante sur une civière, il brisera la jambe du directeur qui lui fait des reproches. Placé en maison de correction, il n'y restera que 48 heures, le temps de casser la gueule à tous ses petits camarades. Il est laché dans la nature, et on perd sa trace.

Buzz a grandi maintenant, c'est une montagne de muscles, seulement il a beaucoup de dettes, et sachant qu'il n'aime qu'une chose dans la vie, la baston avec mort de l'adversaire, si possible, Buzz a beaucoup de mal à trouver un emploi. Le Ptifighting s'avère être la solution idéale.

Ce sport étant illégal, les combats ont lieu dans des hangars, des usines désafectées, toutes sortes de lieux clandestins. Le bouche-à-oreille marche très bien, et les spectateurs sont toujours très nombreux. Il faut dire que le spectacle est souvent de qualité, pour qui aime les sensations fortes. En effet, le Pigtfighting ne suit aucune règle, tous les coups sont permis. On lache les deux adversaires au milieu de la foule, et ils doivent se taper dessus pour allonger l'autre. Souvent, pour améliorer le spectacle, on laisse trainer sur le sol divers objets: couteaux, barres en fer, tonneaux, shurikens. Il va de soi que les combattants apprécient énormément ce genre de surprises. Il est même assez courant que des spectateurs se fassent ratatiner la tête parceque l'un des combattants vient d'esquiver, et que le projectile continue sa course dans le public.



Les sprites sont affichés avec des effets de zoom. Même chose pour les spectateurs. Ce qui donne des effets assez spectaculaires où on a l'impression qu'une caméra suit le combat.



Un des Pit-fighter est une Pit-fighteuse. Mais attention, ne vous laissez pas attendrir, ses coups sont violents aussi, et sa souplesse incroyable fait des ravages.

Les coups portés sont égayés de quelques jallissures sanglantes. beaucoup plus amusant. En haut à gauche de l'écran, le joueur peut surveiller en permanence l'énergie restant à son combattant, ainsi que celle de son adversaire.



testé sur AMIGA par Seb

Comme dans le jeu d'arcade, les graphismes de Pit-Fighter sont entièrement digitalisés. Toutes les anims des personnages, toutes les positions de combat, ainsi que les graphismes des spectateurs, animés eux aussi.

Pour ce qui est de la baston, le joueur est servi, il n'y a que ça. Seulement, même si les animations sont bonnes graphiquement parlant, cela ne suffit pas, il faut qu'elles soient fluides et rapides. Et là, c'est un peu lent. Ça ne rame pas, non, mais c'est un peu lent...

Le contrôle du joueur s'effectue par l'intermédiaire du joystick, et de ses 16 positions, ce qui permet un bon nombre de coups et de déplacements spéciaux. Pour devenir champion du monde de Pit-Fighter, il faut battre les huit adversaires qui vous sont proposés. Le meilleur, l'imbatable, étant The Ultimate Warrior, l'homme au visage recouvert d'un masque en cuir.

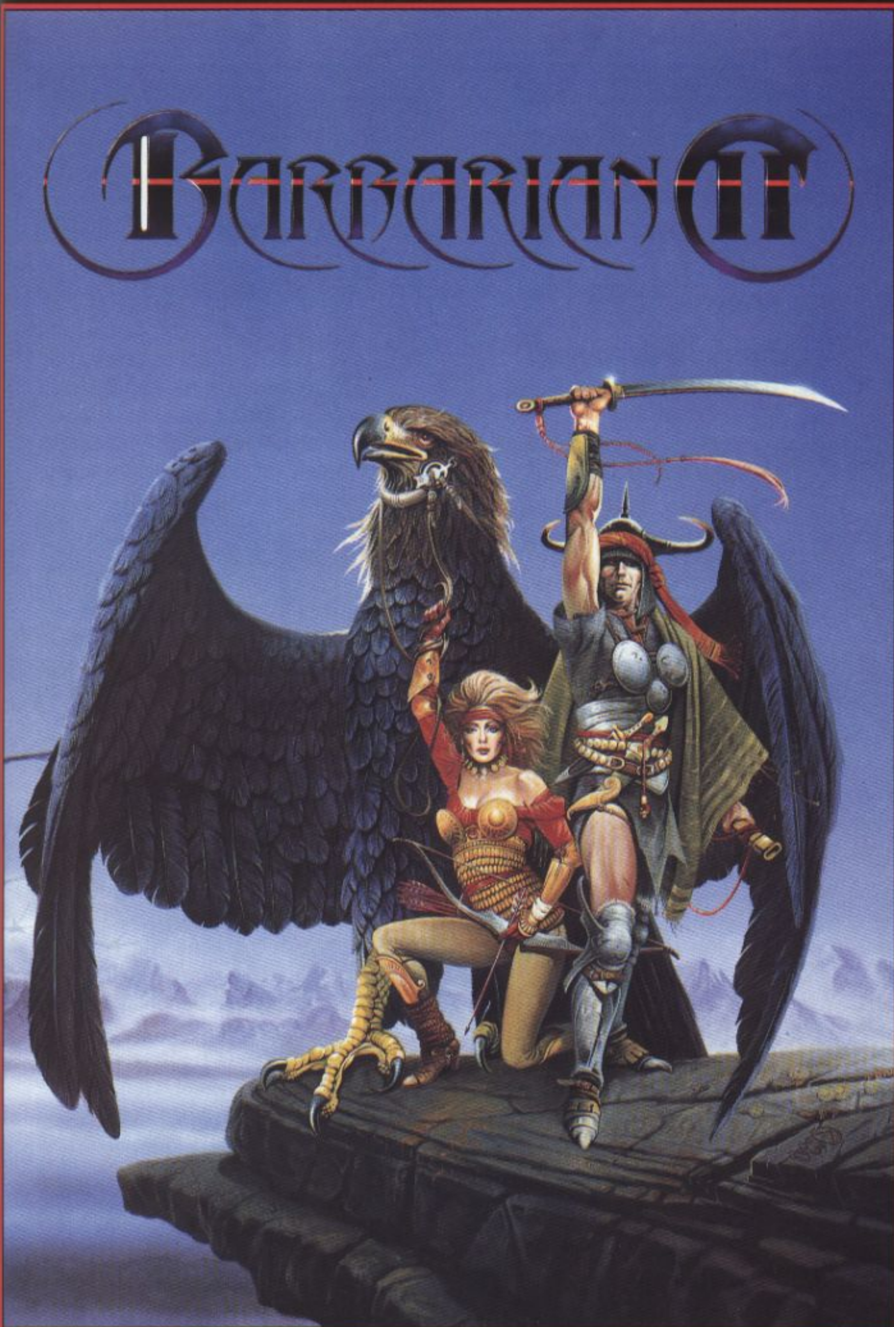
Amusant pour les digits et pour la violence qui transpire de ce jeu, Pit-Fighter est lassant un peu trop vite.

GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	15	MANIABILITE	13

83%

Disponible sur Amiga.

tests











BARBARIAN II

Necron est de retour et il veut se venger. Vous, Hegor, le barbare, êtes le seul à avoir assez de courage, de force et de folie pour relever le défi. Cette fois encore, vous allez à la rencontre du danger, armé de vos poings, de votre fidèle épée et des armes que vous récupérerez.

Les forêts, les donjeons, les châteaux, les temples attendent votre exploration barbare, chaque monde regorge d'ennemis mortels et de pièges.

Avec 200 animations, 32 couleurs à l'écran, 6 niveaux d'arcade-aventure, 50 ennemis différents, Barbarian 2 est un jeu totalement unique !

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

P.P.S. - 150 Bd Haussmann - 75008 PARIS -Tel : (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755

VISA

PSYGNOSIS

FASCINATION

Avec ce jeu digne des plus grandes compagnies ricaines, Tomahawk se propulse au rang des plus grands.

La fascination peut revêtir différents aspects: fascination pour le mystère, fascination pour l'univers féminin, fascination pour le danger. Fascination – le logiciel – joue sur ces trois palettes puisque cette enquête policière pleine de dangers va permettre au joueur d'incarner Doralice, une mignonne hôtesse de l'air qui ravira ceux ayant toujours rêvé d'avoir le cul en l'air. Les premiers instants de surprise passés, vous voilà donc sanglée dans votre bel uniforme, prêt, euh, prête à atterrir à Miami afin de passer un week-end peinard. Manque de pot, un passager meurt dans vos bras en vous confiant une mallette contenant un produit chimique de la plus haute importance; voilà votre week-end sitôt transformé en course-poursuite, course où vous revêtirez à tour de rôle, ma chère, le costume de chat et de souris, et je ne parle même pas des dessous affriolants ni des gadgets orientaux venant pimenter l'affaire.

Bien dosée, l'aventure va de rebondissement en formes rebondies et sans que le "bon goût" n'ait à en rougir, quelques scènes mettent un peu de piment dans l'enquête, puisqu'en tant que Doralice, vous allez approcher les nanas "en copine". Sans aller jusqu'à dire qu'il faut couper court à toute érection d'autel dédié au dieu des machos, faut bien avouer qu'une poule se rince plus facilement l'œil dans un poulailler qu'un renard. Allez, salut les filles.

Moulinette.



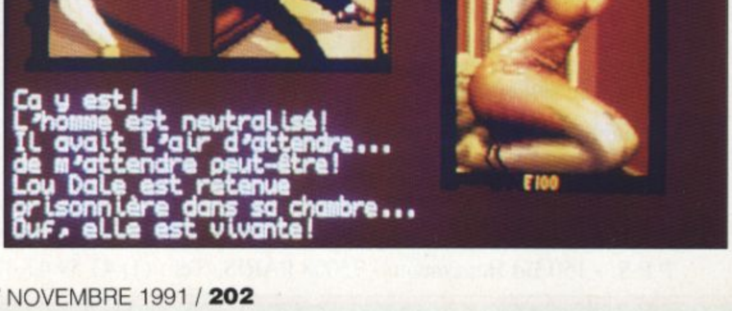
Pour observer un objet, il suffit de cliquer dessus. Plusieurs fenêtres peuvent s'ouvrir. Léger défaut, certains objets nécessitent que l'on clique à un endroit précis, parfois guère plus grand qu'un pixel.



Conseil: attendez un peu à chaque écran et regardez partout. Ici, par exemple, un oiseau traverse l'écran pour choper un moustique. Juste comme ça, pour faire joli.



De temps en temps, des inter-écrans permettent de suivre le déroulement de l'enquête. Le graphisme est particulièrement soigné.







Ça vous fait quel effet d'avoir d'aussi jolies jambes? N'empêche, c'est pas évident de marcher avec ces putains de talons-aiguille.

Comme dans certains jeux Sierra, il est possible de téléphoner. A noter que les numéros de téléphone ne sont pas les mêmes d'une version à l'autre. Bonjour les soluces!



Dans cet écran comme dans beaucoup d'autres, il est possible d'ouvrir portes et tiroirs. Pensez-y lorsque vous visitez un endroit pour la première fois.

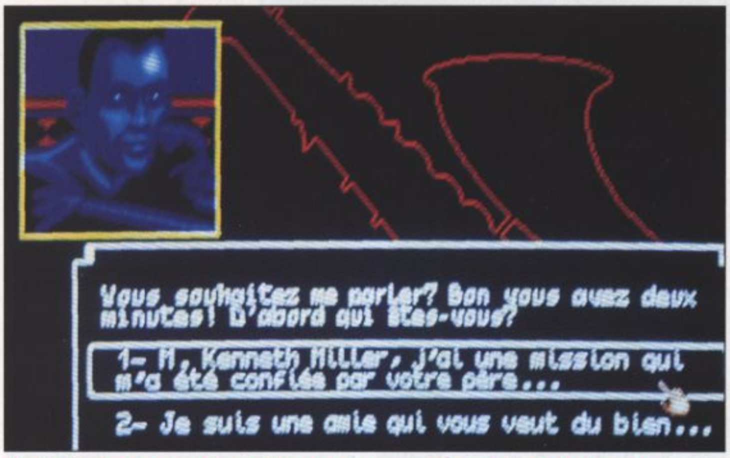




Pour utiliser un objet en votre possession, il suffit de cliquer sur le bouton droit pour faire apparaître un menu.



Forcément, la vie d'une jolie fille inclut ce genre de scène. A vous de vous débrouiller pour que l'issue de la rencontre tourne à votre avantage.



Plusieurs fois dans le jeu, vous devrez dialoguer avec un personnage en choisissant des phrases. La conversation éoluera par arborescence mais attention aux branches pourries!

DISPARITION (La) (*Gorgs Prc*). Bouquin quasi-troublant frisant l'imbroglio où il apparaît (sic) qu'un saut ASCII fout sans tact au sol tout complot ourdi visant à lui offrir un hilarant hommage. Ah zut! ratéééééééééééé.

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Moulinex

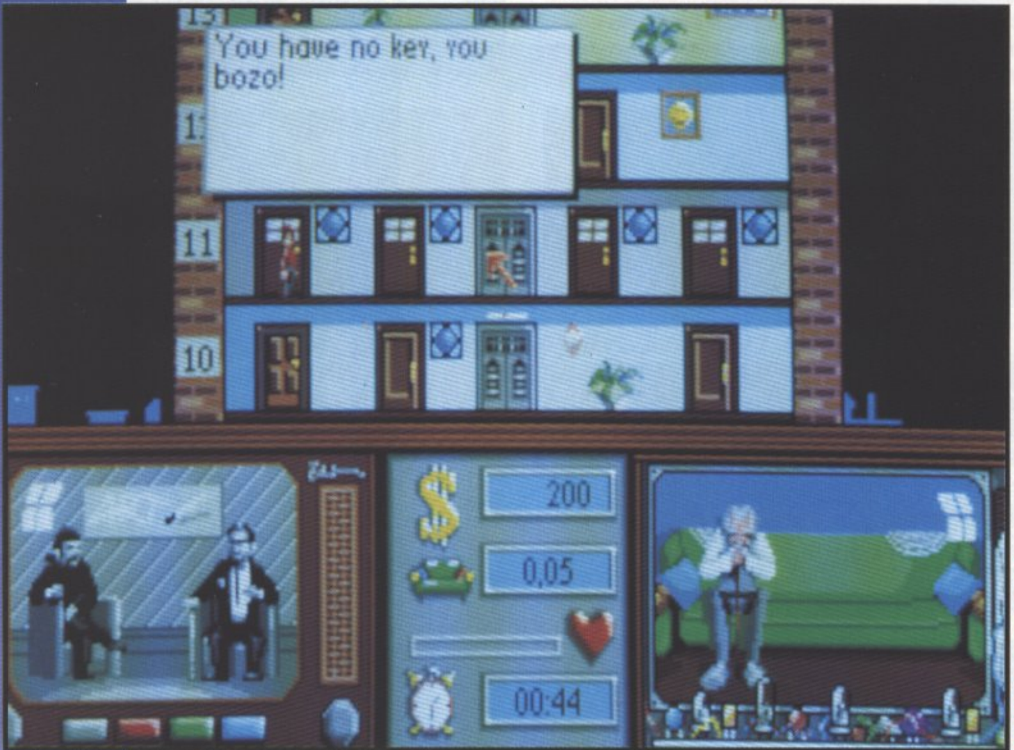
Je pèse mes mots, l'intro est tout simplement à tomber par terre puisqu'il s'agit d'un film digitalisé. C'est juste génial. La suite, elle, seulement sympa, permet de visiter des tas de lieux bien mis en image. La musique, agrémentée de bruitages, renforce l'ambiance de certains endroits. Les commandes, très pratiques puisqu'utilisant la souris, reprennent le principe de Heart of China: le curseur se modifie lorsqu'on le promène sur l'image. On peut ainsi parler, prendre ou utiliser des objets.

GRAPHISME VGA	**16**	**SON MDO**	**16**
ANIMATION	**16**	**DIFFICULTE**	**15**
TAILLE	**5 Mo**		

90%

Disponible sur PC. Notice VF : OUI

MAD TV



Lorsque la dictature de l'Audimat impose sa loi, Rainbow Arts vous convie à travailler dans une télé folle.

Tandis que sur l'écran du haut, vous pouvez vous rendre d'un bureau à l'autre, l'écran (de jeu) du bas affiche, euh, deux écrans (de télé) vous donnant de nombreuses informations.

Dans ce jeu de simulation vous offrant l'opportunité de gérer une télévision, où tout du moins ses programmes puisque vous n'êtes pas le boss et c'est bien ça le problème, c'est curieusement une histoire d'amour qui va vous permettre de progresser dans l'aventure. En effet, vous, Archie, êtes complètement toqué de la jolie Betty. En cours de jeu, vous allez donc gagner des "points Betty" en lui offrant des cadeaux par exemple. Cependant, cette abrutie de Betty étant avant tout boulot-boulot, votre cote de popularité sera basée sur l'Audimat de la chaîne. Justement, c'est là que l'essentiel de votre tâche va être concentré: remonter l'audience de Mad TV. Vous allez donc vous déplacer dans un immeuble de 12 étages et aller de studio en salle d'archive pour acheter des programmes si possible intéressants. Attention, il ne faudra pas dépenser trop de sous sinon votre patron vous fichera dehors et adieu Betty. Détail amusant, d'autres sociétés ainsi que deux télés concurrentes cohabitent dans le même immeuble. Vous pourrez donc essayer de mettre des bâtons dans les roues de la concurrence gérée par l'ordinateur. Un jeu complètement fou.

Moulinex Mac Luhan.

Les deux écrans (de télé) en question affichent, pour l'un, à gauche, le programme (de télé) de la chaîne (de télé) sélectionné au moyen du bouton (de commande) et, pour l'autre, ce qui se passe de l'autre côté de la télé (celle de droite, donc, mais de l'autre côté), un peu comme si le récepteur se comportait comme un écran (de visiophone).



tests



Parfois, vous entrerez dans une pièce totalement loufdingue, comme par exemple cette buanderie-laverie.



Ce grand tableau va vous permettre de faire quelques coups pendables à vos concurrents puisque vous aurez la possibilité de mélanger les panneaux indiquant l'étage des bureaux.



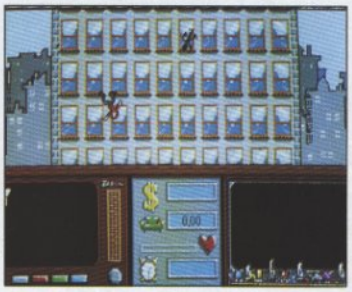
Si un programme est disponible, la petite marque située à côté du nom est noir. Le cas échéant, vous n'aurez qu'à poser la cassette dans la valise et la donner à qui de droit.

POUBELLE n. f. Objet usuel permettant de délimiter la zone dans laquelle on va la foutre – la zone – en jetant tout à côté.

Ah... Betty... sob. Figurez-vous qu'elle n'apprécie que les programmes culturels qui eux, justement, font (paraît-il) baisser l'Audimat.







testé sur PC par Moulinex

Pas de prouesse technique à attendre de ce logiciel mais des heures et des heures de jeu. Le graphisme, moyen, pendant le jeu en lui-même, s'améliore lorsqu'on est sur les inter-écrans. En revanche, l'animation est très rapide et surtout plutôt fluide pour du PC. Il faut dire que ce dernier est surtout balaise, euh, enfin pas trop naze dans le scrolling horizontal et comme le jeu est basé sur une histoire d'ascenseur...

Les commandes se font à la souris mais attention, le curseur rame un peu lors des déplacements. La musique, drôle sans plus, n'apporte ni ne retranche rien au plaisir de gérer cette télé folle.

GRAPHISME VGA	15	SON ADLIB	14
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16
TAILLE	-		

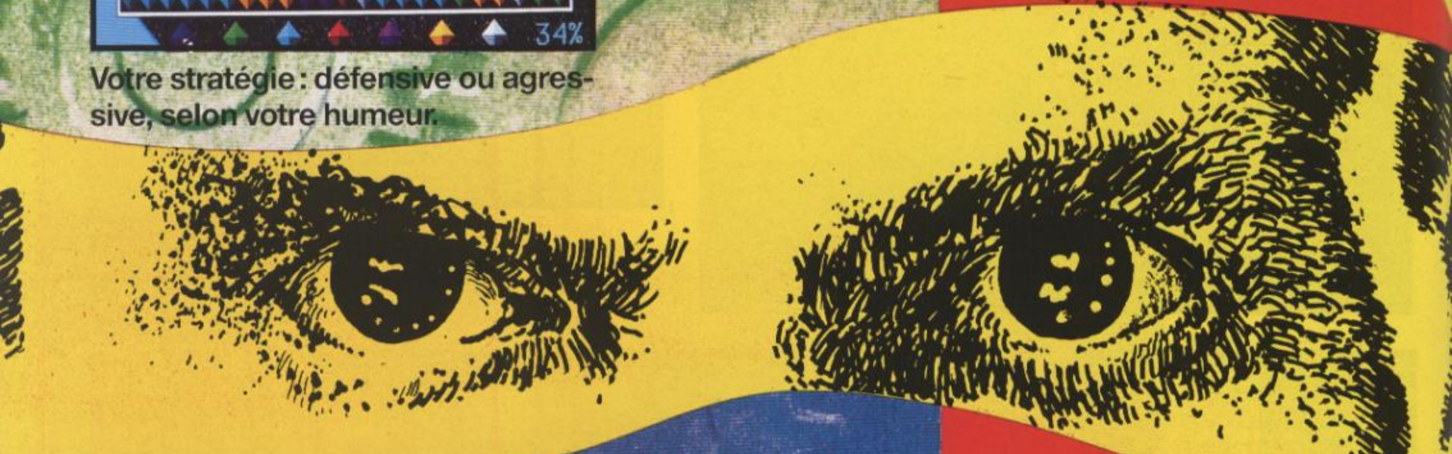
91%

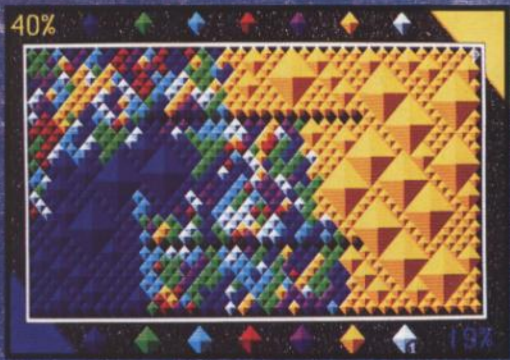
Disponible sur PC, AMIGA et ST. Notice VF : 15



Votre stratégie : défensive ou agressive, selon votre humeur.

7 COLORS





Votre arme : l'alliance des couleurs.



Votre objectif : la conquête du territoire.

VIVEZ EN DIRECT LA GUERRE DES COULEURS

"Sur un territoire composé d'une myriade de diamants de couleurs, je vous mets au défi de conquérir le territoire le plus grand. Vous aurez besoin d'un esprit stratégique et de bons réflexes pour venir à bout de ce combat passionné.
Que le meilleur gagne..."

- 1 à 2 joueurs
- Editeur de tableaux intégré
- Une infinité de parties
- Mode simple ou challenge
- Version réseau (sur PC)

Disponible sur
ATARI ST-STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES

Idée originale et réalisation
GAMOS Ltd.

INFOGRAMES

MAC ARTHUR'S WAR

Résolument traditionaliste, SSG nous livre un "nouveau" wargame.



AH... le 38ème parallèle, Taejon, Naktong Bulge, Unsan Chongchon, le réservoir de Chosin, Chipyong, Imjin; autant de bleds qui rappellent les années 50 et la Corée. C'était le bon temps. On s'en est payé dans les BMC, ivres d'alcool de riz et des parfums bon marché qu'on offrait aux eurasiennes en échange d'un peu de compréhension. Mais je parle, je parle, et j'oublie le principal. Dans ce logiciel, vous allez pouvoir "rejouer" les batailles précitées. A noter que certains scénarios comportent des variantes, jouables elles aussi. Pour le reste, c'est comme d'habitude sur une carte des lieux parsemée de logos représentant les armées et unités que les choses se passent. Pour fanas ou nostalgiques uniquement.

testé sur PC par Moulinex

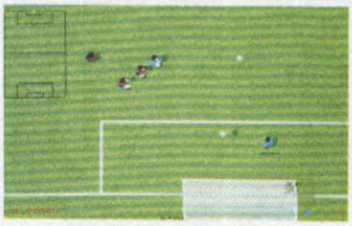
Comme la tradition génère le radotage, je vais donc me répéter. Appartenant à la préhistoire des jeux PC, les premiers wargames étaient moches. Par je ne sais quelle perversité, les éditeurs de wargame ont donc confondu le contenant et le contenu et du coup, il semble être acquis qu'un wargame se doit d'être moche. C'est bête, pour un stratège, de confondre la carte et le territoire, non? SSG n'échappe pas à la tendance et en dépit de quelques légères améliorations, ce logiciel est aussi rébarbatif que ses ancêtres sous couvert d'être "sérieux". Après ça, il serait redondant de dire que Mac Arthur ne connait pas la souris et ne tient pas compte des cartes sonores. Du coup, pas de menu sympa à attendre non plus mais des tableaux moches, à vue de nez en "pas beaucoup" X "moins" en 16 couleurs.

Pour enfoncer le clou un peu plus profond, j'ajouterai même que la présence d'un copyright daté de 1988 ainsi que de nombreuses références à l'Apple II et au Commodore 64 (et 128!) me laissent penser qu'il s'agit une fois de plus d'un fond de tiroir.

GRAPHISME VGA 13 — SON ADLIB -
ANIMATION - — DIFFICULTE 15
60%
Taille : 1.5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : non.

RETURN TO EUROPE

Nouveau data-disk made in Anco pour Kick Off II .



Pour pouvoir utiliser ce disque de données, il faut bien sûr posséder Kick Off II, sinon, hop, rien, que dalle, ça marche pas, Return to Europe ne fait qu'apporter des éléments en plus, ce n'est pas un jeu.

Cette mise en garde destinée à ceux qui ont du mal à comprendre ce que veut dire "data disk" faite, nous pouvons passer à la description de ce qu'apporte cette disquette. Return to Europe permet de participer à trois compétitions européennes: la coupe de l'U.E.F.A., la coupe des clubs vainqueurs de coupes, et la coupe d'Europe. 32 équipes sont répertoriées, et participent aux compétitions, mais vous avez la possibilité de reprendre une équipe que vous aviez créé avec Player Manager ou une équipe provenant des autres data disks. Après avoir effectué les petits réglages habituels, terrain, vent, niveau du gardien, durée du match, vous devez choisir entre l'une des trois compétitions proposées. Si vous choisissez la coupe de l'U.E.F.A., vous jouerez avec 31 autres équipes, dans un tournoi avec matchs aller et retour. Pour la coupe des vainqueurs de coupes, même chose que pour la coupe de l'U.E.F.A., à la différence près que le niveau des autres équipes est plus élevé.

Et enfin, la coupe d'Europe, et là, ô joie, c'est encore la même chose.

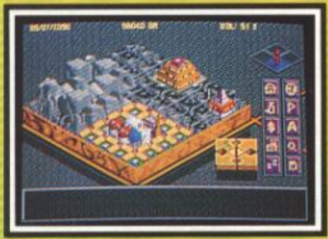
testé sur AMIGA par Seb

Return to Europe est vraiment un data disk à réserver aux collectionneurs, aux fous félés de Kick Off II. Parce que cette disquette n'apporte pas grand chose. Bien sûr, il y a de nouvelles équipes, et les tueurs de Kick Off trouveront peut-être là adversaires à leur taille. Bien sûr, l'ordinateur gère tous les matchs des compétitions européennes, et affiche les résultats, alors qu'il vous fait jouer si vous dirigez une équipe. Mais cela risque de faire un peu cher pour avoir un programme qui affiche des grilles et qui calcule des résultats.

Cela dit, tout est bien fait, bien pensé et bien étudié dans Return to Europe, c'est pas de l'escroquerie. Reste à voir si votre porte-monnaie acceptera cet écart digne d'être classé de luxe.

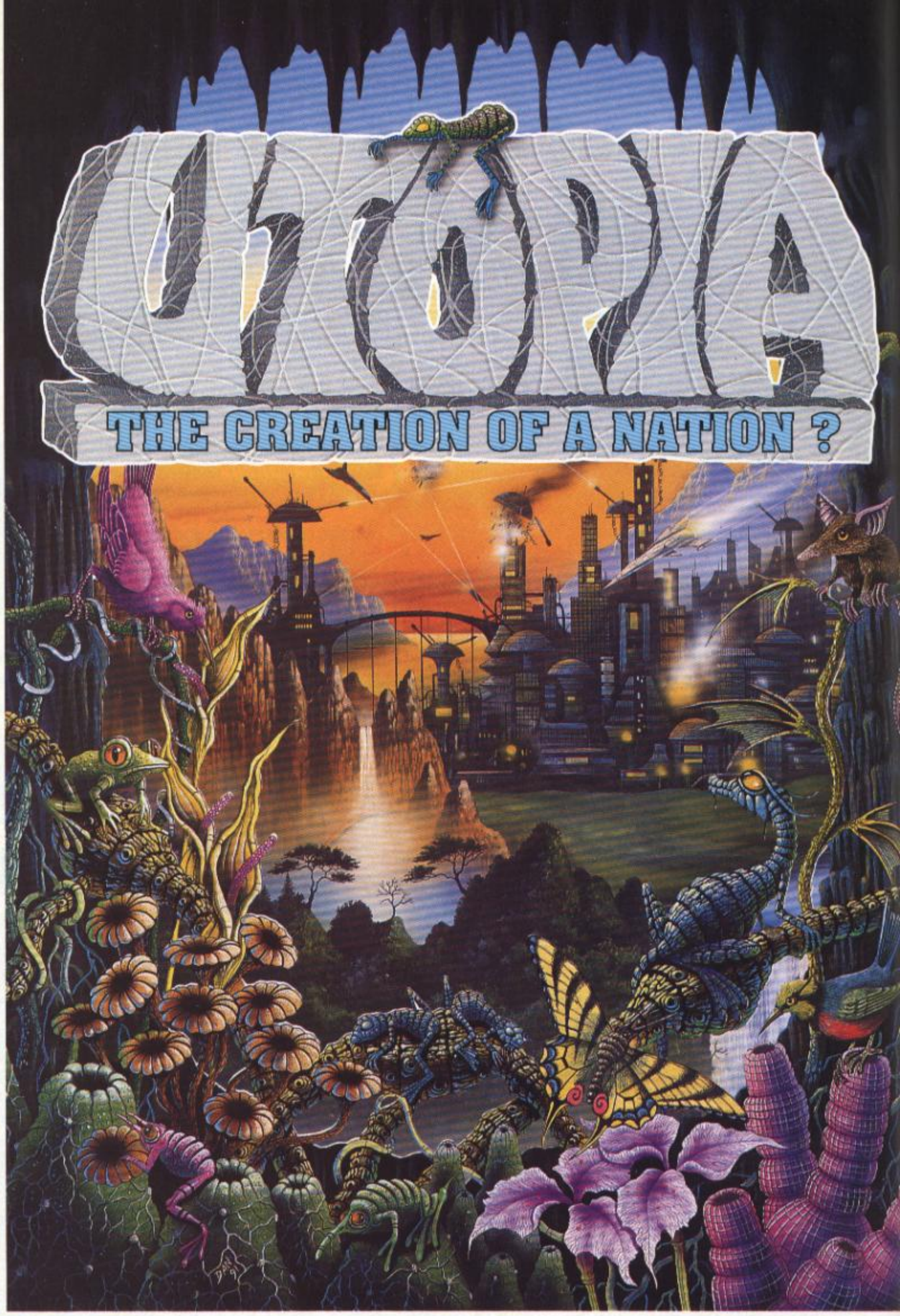
Disponible sur Amiga.
74%







Photos dé écran de plusieurs formats.



Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre.
Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%.
Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars?
La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'ail y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.

Utopia dans le magazine "Joystick"

MEGASTAR joystick

92%
dans le numéro de Septembre de Joystick.

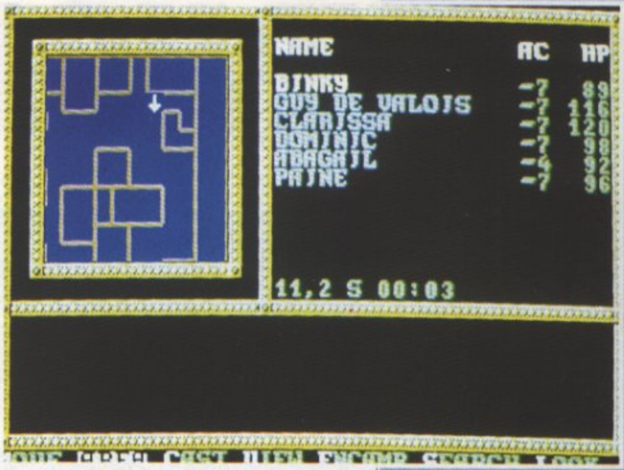
GREMLIN®

Disponible sur: PC (1992), AMIGA & ATARI ST/STE.

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

POOLS OF DARKNESS

Avec ce quatrième volet, SSI clôt le cycle des Forgotten Realms.



Très pratique pour savoir où l'on se trouve, l'option "Area" affiche une carte des environs immédiats.

Votre équipe, qui commence à être aguerrie à ce genre de sport si vous l'avez importée des suites successives de la série, va devoir livrer son ultime combat contre le mal. En fait, c'est plusieurs quêtes que vous devrez mener de front sur un territoire encore plus vaste. Vous visiterez les extérieurs bordant la mer de la lune ainsi que de nombreux couloirs regorgeant de monstres. Lorsque commence le jeu, 10 ans de paix se sont écoulés depuis votre dernier passage dans le coin. Débarqué dans la ville de Phlan, vous n'allez pas tarder à apprendre que c'est avec un immense soulagement que le conseil voit arriver une équipe d'aventuriers toujours prêts à en découdre. Bref, c'est reparti avec encore une fois, un excellent suivi des règles de AD&D. Au programme, 40 sorts de clercs répartis sur 7 niveaux, 10 sorts de druides sur 3 niveaux et 60 sorts de magiciens allant jusqu'au niveau 9. Si tout se passe bien, vous pourrez ainsi monter d'ici la fin de l'aventure des personnages de 25ème rang!

Sans nul doute, cette glorieuse équipe aura l'occasion de resservir dans un autre cycle.



Ce n'est qu'après avoir rencontré cette personne que vous pourrez véritablement commencer l'aventure.

O joie, ô chic alors, l'équipe se déplacera au grand air et dans des souterrains. On notera que le graphisme est plus fin dans les vues extérieures.



testé sur PC par Moulinex

Histoire de finir en beauté, les programmeurs se sont fendus de quelques beaux graphismes et surtout d'effets de cycles de couleurs. Cela étant, on retrouve toujours, même en VGA, l'affichage de textes grossiers (les caractères) et l'ergonomie toujours aussi vague. En effet, bien qu'il soit possible de jouer à la souris, on ne peut pas dire que celle-ci serve à grand chose. Bref, une fois de plus, c'est encore au clavier qu'on jouera le plus "facilement", faute de le faire avec agrément. En ce qui concerne le son, on notera avec plaisir que les possesseurs de cartes n'ont pas été oubliés lors de l'installation. C'est à peu près tout ce qu'on peut noter car la musique, hybride de "Pop Corn", est non seulement moche d'un point de vue artistique, mais qui plus est (moins est?) moche techniquement puisque sur une seule voix. Heureusement, quelques bruitages bien venus rehaussent le tout.

GRAPHISME VGA	15	SON ADLIB	12
ANIMATION	13	DIFFICULTE	17
TAILLE	2 Mo		

88%

Disponible sur PC. Notice VF : NON

XYPHOES FANTASY



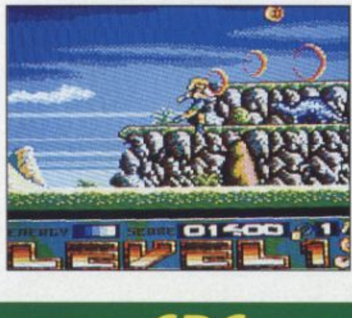
Les graphismes sont vraiment excellents. Et regardez, les deux sprites qui arrivent sont de bonne taille, et même si vous tirez, en avançant pour faire fonctionner le scrolling, ça ne ralentira pas.

Silmarils présente avec Xyphoes Fantasy un jeu qui tient tout simplement de l'évènement sur CPC.



Parmi les options, une des plus intéressantes est sans aucun doute la bulle de protection. Elle permet de foncer sans être touché par les ennemis. Pendant un certains laps de temps limité, malheureusement.

Certains peuples aiment écraser les autres. C'est le cas des Skulls, ils ont envahi voici des millénaires déjà le pays de Norem, et depuis leur arrivée, la terreur règne sur la contrée. On ne compte plus les atrocités qu'ils perpétuent chaque jour, et les natifs de Norem ont tous été réduits à l'esclavage. Pour vivre éternellement, le roi des Skulls doit faire sacrifier une jeune femme blonde tous les 500 ans. Le temps du sacrifice est venu, et il n'y a toujours pas l'ombre d'une femme blonde dans Norem. Grâce au pouvoir du grand sorcier Kan, le roi envoie des guerriers à son service pour aller chercher une jeune femme blonde dans une autre époque. C'est votre petite amie, pas de chance, qui a été enlevée alors que vous visitiez l'Ecosse. Après avoir prévenu la police locale, qui n'a rien pu faire, vous avez analysé la situation, et conclu qu'il était logique et inévitable de vous suicider, de chagrin. De retour au manoir où vous étiez logé, vous vous dirigez vers le grenier, endroit idéal, avec la cave, pour se pendre. Là-haut, alors que vous fouinez dans les malles pour trouver une corde, vous tombez sur un très vieux livre placé à côté d'une armure de chevalier. Le vieux grimoire explique tout, et vous comprenez ce qui est arrivé à votre petite amie. Il ne reste plus qu'à éxécuter les incantations également indiquées dans le bouquin (voir LIVRE, OUVRAGE) pour rejoindre le pays de Norem, et partir délivrer la belle.



Norem est envahi par les monstres et les bestioles agressives. Vous devrez vous frayer un chemin parmi tous ces affreux. Heureusement, vous pourrez ramasser des potions, des armes plus puissantes, des bulles de protection, ainsi que toutes sortes d'objets bénéfiques. Une fois une région explorée, et tous les ennemis passés, vous devez affronter un homme de Skrulls en combat à l'épée. Les vautours se feront un plaisir de venir becqueter le cadavre du perdant. Heureusement que vous tenez beaucoup à votre petite amie. Heureusement, aussi que vous avez du courage. Et une bonne dose de bravoure. D'inconsicence, aussi. Une grosse dose, par contre. Parceque, honnêtement, c'est du suicide.

AUTO-RÉFÉRENCE n. f. Voir AUTO-RÉFÉRENCE.

testé sur CPC par Seb

Xyphoes Fantasy commence tout de suite très fort. Sur une page de présentation en overscan, déjà, s'éxécute une musique soundtrack tirée du ST. Le résultat est très impressionnant, superbe, on a pas l'habitude d'entendre ça sur CPC.

Le reste du jeu n'a pas, d'ailleurs, à pâlir de cette prestation introductive. Le jeu est superbe. Les graphismes sont excellents, parmi les meilleurs que j'ai eu l'occasion de voir sur CPC. Les animations des personnages très réussies, et tout bouge vite, avec plusieurs sprites à l'écran, et un scrolling superbe. Vraiment très bon.

Il y a trois niveaux en tout, chacun étant séparé de l'autre par une séquence de combat, sur écran overscan, carrément, du même type que Barbarian. A l'épée aussi.

En fait, Xyphoes fantasy touche, techniquement, quasiment la perfection et le maximum de ce qu'on doit pouvoir faire sur CPC. Attention, ce jeu ne fonctionne qu'avec 128 Ko de mémoire, et en disquette, bien sûr. Pour vous donner une idée de la taille colossale du jeu, sachez qu'il est constitué de 780 kilos de données compactées. Pour faire rentrer tout ça sur une seule disquette, il a fallut, bien sûr, créer un formattage très spécial.

Xyphoes fantasy, c'est le top du jeu d'arcade sur CPC. Et, techniquement, c'est le top tout confondu. A posséder absolument.

MEGASTAR joystick

GRAPHISME	18	SON	18
ANIMATION	18	MANIABILITE	15

95%

tests


Quickjoy
ENFIN "THE JOYSTICK"
POUR ETRE "THE BEST"
SUR TON MICRO
LES CLASSIQUES A LAMELLES
SV 122 QUICKJOY 2
SV 119
QUICKJOY "JUNIOR"
LES MICRO-SWITCHES POUR AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
SV 130 QUICKJOY
INFRA-ROUGE
SV 128
QUICKJOY 8
" MEGABOARD "
SV 126
QUICKJOY 6
SV 125
QUICKJOY 5
" SUPERBOARD "
SV 123 QUICKJOY 3
" SUPERCHAGER "
LES SPECIALES CONSOLES NINTENDO ET SEGA
SV 401 SG SEGA
SV 301 NI 5 NINTENDO
SV 127 QUICKJOY 7
" TOPSTAR "
AXE EN METAL
RALENTI / TIR EN RAFALE
MICRO-SWITCHES
" PRO "
LA STAR DES MANETTES
SV 305 NINTENDO " PRO "
SV 210
SV 202 JOYSTICK
MICRO-SWITCHES "PRO"
SPECIAL IBM ET
COMPATIBLES
CARTE 2 ENTREES
POUR SV 202
A FREQUENCE D'HORLOGE
REGLABLE
EMBASE SUR AMORTISSEURS
QUICKJOY est distribué par :
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99
93203 ST DENIS Cedex
IBM, NINTENDO, SEGA, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
sont des marques déposées
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces
et magasins specialisés.
AudioSonic

MIGHT AND MAGIC

New World Computing nous gâte. Might and Magic III est un bijou que les joueurs doivent s'arracher sans la moindre hésitation. Un superbe jeu de rôle qui bénéficie d'une réalisation sans faille. C'est certainement l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.



Le Cleric Fou du temple de Moo. Un ennemi qui vous balance des sorts dévastateurs. C'est le maître du donjon et sa défaite qui vous donnent accès à des trésors et des scrolls intéressants.

Isles of Terra est la suite de Might and Magic II où l'ennemi à abattre est un puissant sorcier du nom de Sheltem. Les joueurs qui l'ont vaincu doivent savoir qu'ils ont ramé pendant des heures, devant leurs petits écrans, pour rien! Ils se sont battus contre un hologramme de Sheltem! Evidemment, le vrai Sheltem remet ça dans Might and Magic III (MM3). Le scénario oppose un groupe d'aventuriers à Sheltem qui veut rétablir l'influence du Mal dans les îles de Terra. Je précise qu'il ne s'agit là que de la trame principale du jeu. A l'instar des précédents épisodes, MM3 est un immense jeu de rôle où chaque ville, donjon, château, caverne ou autre édifice important vous propose une quête! Compte tenu de la taille des terres à explorer (treize îles) et du nombre de lieux à visiter, on peut estimer qu'il y a une bonne trentaine (au minimum) de quêtes et de sous-quêtes à entreprendre. Pas de phase préliminaire de création ou de recrutement de personnages, l'aventure commence immédiatement. On se retrouve avec six aventuriers, dans Fountain Head, une ville située au nord de la plus grande île de Terra. Avant de faire le moindre pas, j'entreprends d'examiner minutieusement les caratéristiques de mes personnages. Pas de grosses surprises, on retrouve les principaux attributs tels que la force, l'endurance, la dextérité, etc. MM3 change quelques noms comme la personnalité (équivalent de l'intelligence) et l'intellect (remplace la sagesse). Le premier attribut affecte les "spell points" des sorciers, archers, druides et rangers tandis que le second affecte les clercs, paladins, druides et rangers. Je note également que mes poulains doivent dormir (pour refaire le plein de spell points) et manger (acte qu'ils exécutent automatiquement avant de dormir). Pour finir, l'icône "skills" répertorie les différents aptitudes du personnage natation, alpinisme, etc. Parmi les six personnages que m'a généreusement octroyé le programme se trouvent un voleur et un sorcier frappés d'un alignement "evil". Personnellement, je n'aime pas les équipes mixtes (sauf avec les neutres). Le problème est vite réglé par une petite visite à l'auberge. On peut y délaisser les personnages indésirables, en créer de nouveaux et les enrôler. La phase de création est relativement simple. On détermine les points de chaque attribut avec possibilité d'intervertir les points entre deux attributs. Exemple (bidon), le tirage des dés vous donne un barbare avec 2 en



Le miroir télétransporteur! Il suffit de connaître le bon mot de passe et au revoir les marches à pied (et les mauvaises rencontres). On en trouve dans chaque ville.



Cette statue, trouvable dans le temple de Moo, vous donne le titre de Crusader. Seuls les Crusaders ont accès au château de Whiteshield.

III : ISLES OF TERRA



Swamp Town est une de vos innombrables destinations. Ici se trouvent les éléments qui vous permettent de compléter certaines quêtes. On y accède également par bateau.

force et 19 en personnalité. Etant donné que la personnalité n'est d'aucune utilité pour un barbare (il déteste la magie) vous avez tout intérêt à intervertir les chiffres de ces attributs. Vous pouvez, de cette manière, affiner votre personnage. Le choix du sexe, de la race (humain, elfe, gnome, nain ou mi-orc) et de la profession sont les dernières sélections à faire avant de nommer le nouveau venu. Le mercenariat est une autre forme de recrutement que vous offre l'auberge et je dois dire que l'opération est des plus intéressantes. En effet, vous rencontrez dans les auberges des mercenaires qui vous proposent leurs services moyennant un petit pécule quotidien. Le programme vous autorise le recrutement de deux mercenaires, au plus, ce qui vous donne un total de huit aventuriers dans votre équipe. Le passage de niveau d'un personnage est fait en fonction des points d'expérience, donc des combats. Pour monter de niveau, il faut se pointer au Training Grounds (il y en un dans chaque ville) et payer le passage au niveau supérieur. L'équipement des personnages est un vrai casse-tête tant le nombre d'objets et d'armes est tel qu'on ne sait plus lesquels garder ou vendre. A ce propos, on retrouve le traditionnel armurier, fidèle au poste, qui vend, achète, répare et identifie les objets. En ce qui concerne la magie, MM3 nous dévoile une surprise agréable. L'apprentissage des sorts n'est pas exclusivement lié au niveau du personnage. Un mage de niveau 1 peut lancer un sort de niveau 10. Mais sachez que ce même sort, lancé par un mage de haut niveau, sera plus efficace. Ensuite, les sorts ne s'acquièrent pas comme "par magie", ils sont disponibles dans des guildes qui ne les vendent qu'à leurs membres. Je vous conseille donc de fouiller en priorité la ville afin de débusquer la table où sont prises les inscriptions. Les cartes de membres de guildes ne sont en général pas très chères et sont nominatives. Veillez à ce que vos hommes de magie y adhèrent tous. Chaque ville possède sa propre guilde qui propose sa propre liste de sorts. Il est donc impératif de ne pas rater une seule guilde pour avoir accès à tous les sorts où que vous soyez. Evidemment les sorts les plus puissants sont les plus chers et nécessitent, en plus, l'utilisation de gemmes. Ces fameuses gemmes ne se trouvent en vente nulle part, du moins, au début de la partie. Par contre, ils sont récupérables sur certains monstres ou dans les coffres des donjons. Pour ceux qui ne possédent pas suffisamment d'argent pour l'acquisition de sorts, il leur reste une solution pratique mais très dangereuse. En effet, dans certains donjons vous pouvez tomber sur des coffres (il vous faut un personnage avec un bon pick-lock skill) contenant des "scrolls", parchemins magiques. Personnellement j'ai trouvé plusieurs scrolls, notamment un "Fireball scroll" que je me suis empressé de faire lire



Le château de Whiteshield! Un coin malsain pour les voleurs. Vous ne pourrez explorer son donjon qu'après avoir trouvé un mot de passe. Lisez bien les inscriptions des statues qui s'y trouvent.



La ville de Baywatch est infestée de zombies et de squelettes. Ils ne présentent aucun problème particulier aux aventuriers ayant au moins un niveau 6. Méfiez-vous, leurs coups rendent vos hommes fous! Notez également qu'il fait nuit.

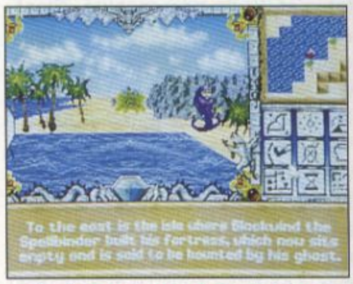


Ces ninjas vous tombent dessus dès votre entrée dans Swamp Town. Rassurez-vous ils ne sont pas aussi dangereux qu'on ne le pense. Un sort "identifier monstres" le prouve.

Dans les égouts de Baywatch, la ville plus proche de votre point de départ. Ici, un sort de lévitation est indispensable. Il ne vous évitera, hélas, pas les mares de poisons.



par mon sorcier. Pour les néophytes, un mage qui lit un scroll "guérison des blessures", par exemple, signifie qu'il apprend ce sort et le possède définitivement. Je sais également qu'il y a un Dragonbreath scroll qui traine dans une des îles et je le cherche avec insistance. Je vous dispense d'une longue description des sorts utilisées dans le jeu. Il y en a tellement que le reste de l'article y passerait. Même constat pour les monstres, il y en a des centaines! La faible portion que j'ai exploré était infestée de monstres très variés: orcs, trolls, zombies, squelettes, fungus, soldats, rats, ninjas, clerc (attention, il est assez fort), abeilles, etc. Les combats sont classiques par tour comme dans Bard's Tale ou MM1 et 2. Le système de jeu est conçu de manière que les combats se règlent rapidement, sans le côté fastidieux des jeux de rôle classiques. L'aventure proprement dite est un régal! La variété des quêtes à entreprendre relance constamment l'intérêt du jeu. Les villes (sécurisées!) sont toujours des haltes providentielles où l'on peut se reposer et reprendre des forces. Le fait qu'on y trouve des endroits tels que les temples (soins), les tavernes (nourritures et renseignements), banques, guildes, armuriers et télétransporteurs, cela en fait d'excellentes bases pour lancer des raids dans le voisinage. Les mini-quêtes servent essentiellement à renforcer votre équipe. Certaines quêtes vous donnent de l'argent, d'autres des sorts ou encore des milliers de points d'expérience en guise de récompense. Le jeu est non linéaire, vous permettant ainsi d'attaquer les quêtes de votre choix, quitte à les laisser tomber pour une autre quête. Néanmoins, sachez que certaines quêtes sont interdépendantes. Par exemple, le château de Whiteshield n'est accessible qu'à ceux qui ont sécurisé le Temple de Moo. Comment ne pas s'embrouiller dans toutes ces quêtes qui vous proposées? La méthode la plus élémentaire: ne prendre qu'une quête à la fois et refuser (temporairement) les autres quand elles vous sont proposées. Pour ceux qui acceptent toutes les quêtes, il suffit de cliquer sur "View Quests". Ce mémorandum (consultable à tous moments) répertorie les missions que vous avez accepté de remplir. Quant à l'icône "Awards", il donne accès au répertoire personnel de chaque personnage qui comptabilise les quêtes terminées, les guildes visitées, etc. Voilà, je vous ai brossé un large et vague tableau de MM3. Il ne vous reste plus qu'à le découvrir et surtout l'apprécier!



Pendant votre voyage en bateau, vous faites quelques brèves haltes. Le programme en profite pour vous présenter certains endroits des îles de Terra.

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Dany Boolauck

Il est splendide, facile d'accès et formidablement prenant! Avant tout, il faut préciser que MM3 n'est pas un Dungeon Master. Le joueur ne "manipule" pas d'objets ni de leviers. C'est un jeu de rôle classique qui bénéficie d'un excellent système de jeu. Tout est fait pour que le joueur n'ait pas une trop lourde gestion d'objets, d'armes et de sorts à maintenir à jour. On oublie l'interface de communication qu'est le clavier ou la souris et on vit intensément son aventure, on s'éclate! J'ai particulièrement apprécié le réalisme de certaines situations. Par exemple, quand on tue des monstres dans une pièce et qu'on y récupère un objet, le programme tient compte de ces actions et vous présente une pièce vide à la seconde visite. Ainsi, les villes et les donjons sécurisés sont définitivement débarrassés de tous les monstres. L'attrait majeur de MM3 par rapport aux autres jeux de rôle classiques, c'est la nouvelle dimension apportée par l'élément visuel qui a été grandement privilégié. On voit les monstres, les pièces et les objets, l'alternance jour/nuit. Pendant les combats, on voit les flèches qui fusent, les éclairs des sorts et les mouvements des monstres. Les 256 couleurs du PC donnent un plus déterminant aux produits développés sur cette machine.

Et ce n'est pas le seul domaine où le PC domine. Grâce aux cartes sonores (la mienne est une Adlib), les bruitages et les musiques de MM3 sont somptueux et collent admirablement bien à l'action. Pour ceux qui possèdent une Soundblaster, ils entendront les cris des monstres!

GRAPHISME	**16**	**SON**	**17**	**97%**
ANIMATION	**10**	**MANIABILITE**	**16**	

Disponible sur PC. Manuel et jeux : VF

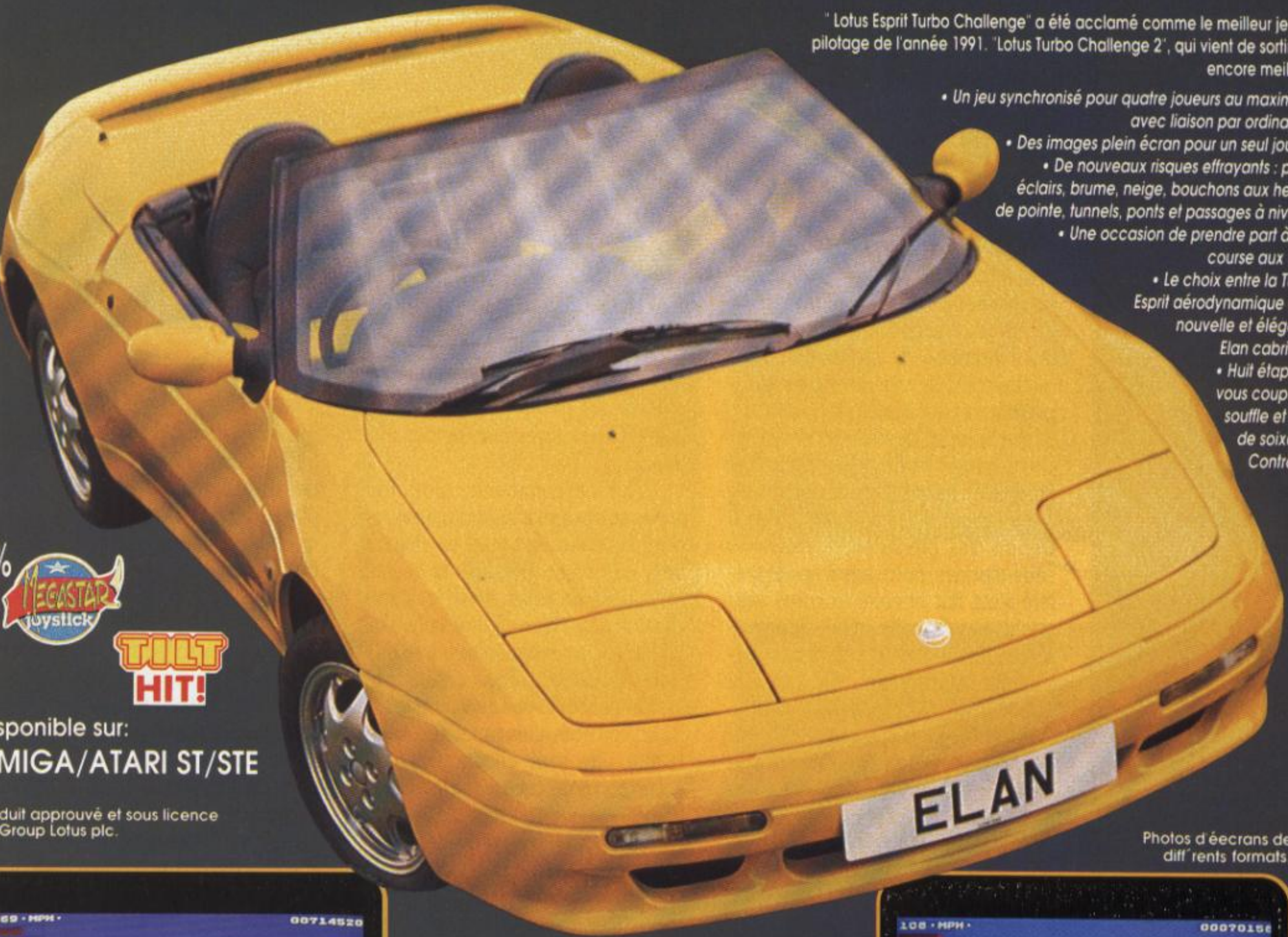
LE MEILLEUR S'EST ENCORE AMELIORE.

LOTUS

TURBO CHALLENGE -2-

" Lotus Esprit Turbo Challenge" a été acclamé comme le meilleur jeu de pilotage de l'année 1991. "Lotus Turbo Challenge 2", qui vient de sortir, est encore meilleur.

- *Un jeu synchronisé pour quatre joueurs au maximum, avec liaison par ordinateur.*
- *Des images plein écran pour un seul joueur.*
- *De nouveaux risques effrayants : pluie, éclairs, brume, neige, bouchons aux heures de pointe, tunnels, ponts et passages à niveau.*
- *Une occasion de prendre part à des course aux USA.*
- *Le choix entre la Turbo Esprit aérodynamique et la nouvelle et élégante Elan cabriolet.*
- *Huit étapes à vous couper le souffle et plus de soixante Contrôles.*



95% MEGASTAR joystick

TILT HIT!

Disponible sur:
AMIGA/ATARI ST/STE

Produit approuvé et sous licence de Group Lotus plc.

Photos d'éecrans de diff'rents formats.











GREMLIN®

Gremlin-P.P.S.-150 Bd. Hausmann-75008
PARIS Tel: (1) 49 53 00 03

JAMES POND 2

James Pond mène l'enquête dans une affaire d'espionnage signée Millenium.



James Pond : un agent secret pas comme les autres.
A ses côtés, quelques pingouins bourrés de charges explosives.

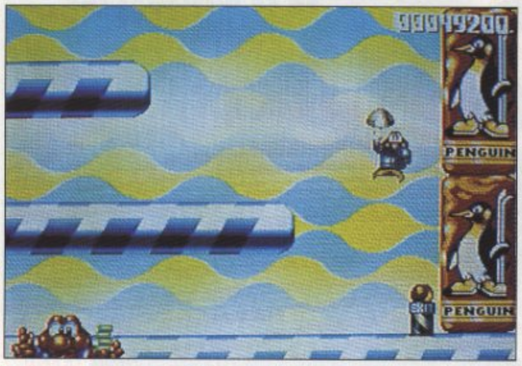
Une terrible tragédie se prépare depuis que le démoniaque Docteur Maybe s'est emparé d'une immense usine de jouets située au pôle nord. Le savant fou a saboté de nombreux jouets, de manière à y introduire des charges explosives. Il a l'intention de les expédier aux quatre coins du monde afin qu'ils explosent dans des mains innocentes... quelle horreur! Le seul espoir d'éviter cette catastrophe repose sur les épaules du plus célèbre des agents secrets, j'ai nommé: Pond, James Pond! Depuis ses précédentes missions sous-marines, notre agent secret préféré s'est fait bricoler le corps avec quelques tonnes de métal, d'une manière qui risque fort de vous surprendre. Maintenant, on l'appelle Robocod, bonjour les dégâts! (NDLR: Robocod est un jeu de mot sur Robocop et Cod, qui vuet dire colin ou lieu noir, enfin bref, c'est une marque de poisson). Notre héros va s'infiltrer dans l'usine afin de désamorcer les charges explosives placées dans les jouets.

L'action commence alors que James arrive devant la fabrique qui ressemble beaucoup plus à un château qu'à une usine (les agents secrets travaillent toujours dans le luxe!). Chaque porte mène à une salle dans laquelle vous devez remplir une mission précise. Mais avant d'affronter les dangers qui vous guettent, testez donc vos nouvelles capacités. Levez la tête, plus haut, encore plus haut, votre corps télescopique s'allonge démesurément: 1er étage, 2e, 3e, votre tête flotte maintenant au dessus du toit de l'usine. C'est rigolo, bien que dans ce cas précis cela ne serve à rien, mais lorsque vous atteignez une plate-forme vous pouvez vous y accrocher et franchir ainsi des obstacles ou des gouffres. Si votre corps s'allonge, il peut également se tasser. Lorsque vous sautez, vous pouvez compresser votre corps de manière à écraser vos ennemis comme une crêpe en leur retombant dessus.

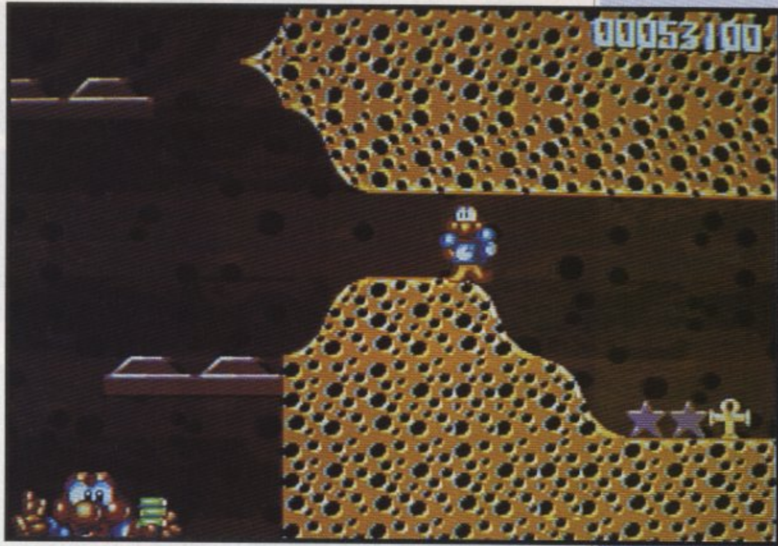
Chaque nouveau secteur est un labyrinthe dans lequel il faut trouver son chemin jusqu'à la sortie. Mais la tâche que vous devez accomplir est toujours différente et tant que vous n'aurez pas désamorcé tous les jouets piégés vous ne pourrez pas sortir, ce qui vous oblige à repartir fréquemment en arrière à la recherche d'un passage qui vous aurait échappé. Mais heureusement, vous découvrirez de temps à autre un avion qui vous facilitera les choses durant un certain temps. D'autre fois, ce sont de drôles d'ailes qui vous permettront de voler en toute liberté. Mais cela est assez exceptionnel et la plupart du temps il faudra vous contenter de sauter d'une plate-forme à l'autre et il faudra être très précis car la moindre chute vous obligera à reprendre l'escalade depuis le début. Parfois vous tournerez en rond pendant un bon moment (il existe même des fausses sorties qui vous ramènent à votre point de départ) et il faudra vous creuser les méninges avant de découvrir le bon passage. C'est dur la vie d'agent secret!



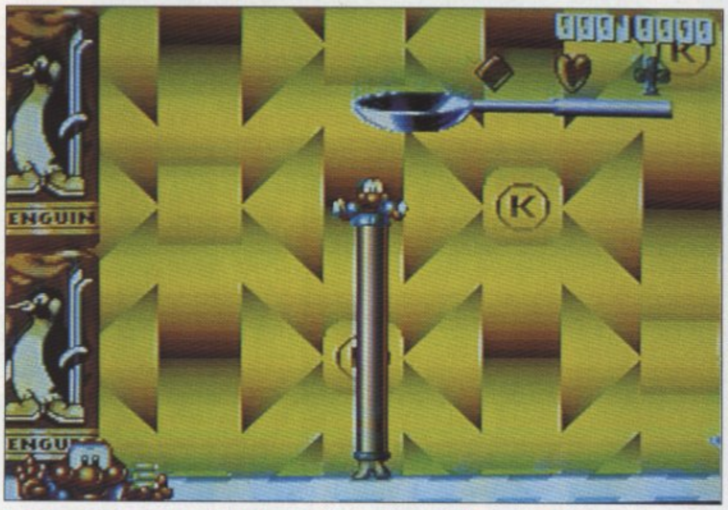
Une petite balade en avion vous facilitera sérieusement les choses. Profitez-en, ça ne durera pas longtemps et il faudra faire le reste du chemin à pied.



Certains espions se servaient d'un parapluie pour assassiner leurs victimes, mais James Pond s'en sert pour freiner sa chute.



Cette salle secrète renferme de l'énergie, une vie supplémentaire et une invincibilité temporaire. Ça vaut le déplacement, non?



Il est impressionnant, le corps télescopique de notre agent secret. Ce n'est pas pour rien qu'on le surnomme Robocod.



James Pond est à l'aise comme un poisson dans l'eau, dans cette salle remplie de bonus.

Lorsqu'il se contracte, James Pond écrase ses ennemis sous quelques tonnes de métal.



PATAQUES n. m. 1. Liaison dangereuse. 2. Situation confuse découlant d'une méprise. Ex: "Enlève tes sales pattes de ma Peugeot, c'est pas ta caisse".

MEGASTAR joystick

testé sur* AMIGA *par Alain Huyghues-Lacour

Le premier James Pond est un programme très amusant, mais celui-ci est encore meilleur. Cet excellent jeu de plates-formes ne manque pas d'humour et on rigole bien lorsque le corps de l'agent secret s'allonge ou quand il vole avec des ailes sur la tête (qui ressemblent à une drôle de perruque). Quel régal d'affronter toutes sortes de dangers à la recherche des pingouins bombés, d'autant plus que l'on va de surprise en surprise. Il faut explorer soigneusement chaque pouce de terrain à la recherche de salles secrètes ou de bonus cachés et il existe même un niveau secret qu'il est indispensable de découvrir pour terminer le jeu. Cela vous prendra la tête pendant longtemps, car il n'y a pas moins de huit sections à explorer et chacune d'elles comporte plusieurs secteurs. En fait, James Pond est un jeu typiquement console, tant au niveau du concept que de la jouabilité. Du reste, Electronic Arts s'intéresse à l'affaire et James Pond 2 arrivera sur Megadrive avant la fin de l'année. Un jeu très fun!

GRAPHISME	**17**	**SON**	**17**	**92%**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**18**	

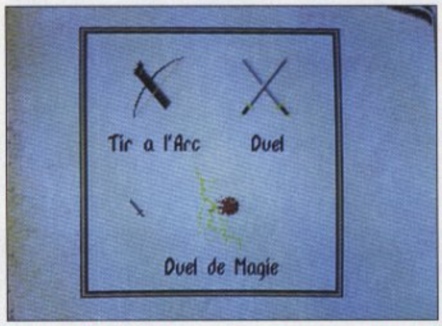
Disponible sur AMIGA.

RIDERS OF ROHAN

En se penchant sur cette partie de l'œuvre de Tolkien, PSS permet aux wargameurs épris de fantasy de revivre l'un des épisodes clef du Seigneur des Anneaux.



Pendant certaines confrontations, le chef adverse – ici un orc de Saruman – vous proposera un combat singulier. Cette scène de combat est capitale pour la suite des opérations car une armée privée de son chef est très affaiblie. Vous pouvez refuser ce combat mais attention à votre cote de popularité qui risque de baisser et de démotiver vos hommes. Assez amusants, ces combats sont hélas un peu lents, même sur 386.



Ce menu permet, en dehors du jeu, de s'entraîner à différentes disciplines: épée, tir à l'arc et combat de magie. Pendant une bataille, il faudra que Gandalf fasse partie de vos rangs pour que vous puissiez l'utiliser.

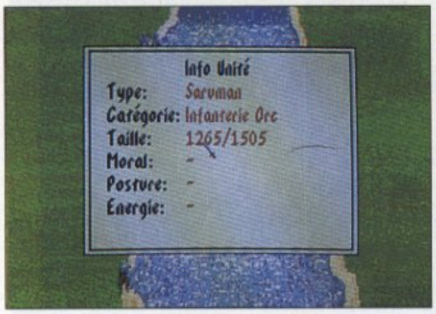
Lorsque commence le jeu, Frodo et Sam viennent de quitter la communauté et Merry et Pipin se trouvent aux mains des Orcs. Reste donc Aragorn qui, après avoir hésité à suivre Boromir décide finalement de continuer à diriger la communauté au milieu de la Marche, puis vers Rohan.

C'est à ce moment que les forces qui se déplaçaient toutes dans leur coin depuis le début de l'histoire se rencontreront afin de livrer un combat décisif pour la Terre du Milieu.

Ce jeu va donc vous permettre de diriger différentes armées sur une carte de la région mais aussi de livrer de nombreux combats "à la main".

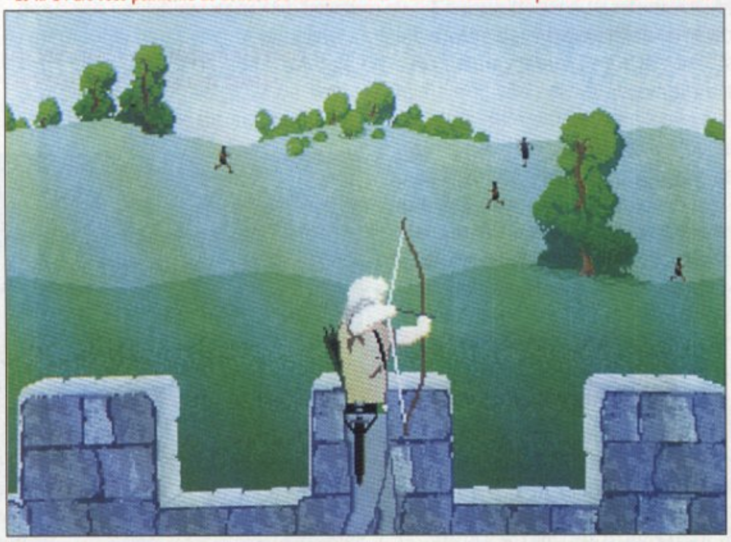
C'est en fait très proche du bouquin car cette partie s'attache tantôt à décrire des batailles comprenant des milliers de figurants, tantôt suit tel ou tel personnage de la communauté.

Nouvelle qui ravira les amateurs francophiles (ou anglophobes): tous les textes sont en français à l'écran. Pour finir, sachez que ce jeu a reçu l'agrément des héritiers de Tolkien qui gèrent âprement et sans humour leur patrimoine depuis sa disparition.



Lorsque vous utilisez l'option "examiner" du menu précédent, une fenêtre vous informe du type de l'armée et, suivant que vous avez envoyé une avant-garde, vous donne des renseignements stratégiques de la plus haute importance (force, nombre, moral, etc.).

Le tir à l'arc vous permettra de détruire de nombreux orcs mais attention de ne pas crouler sous le nombre.









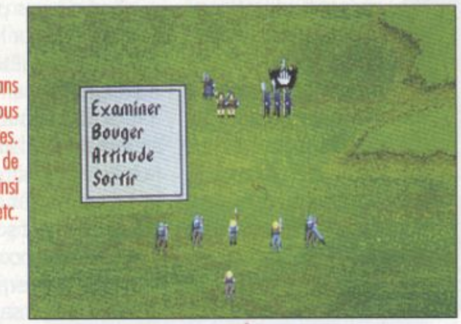


Cet épisode du Seigneur des Anneaux permet de retrouver de nombreux personnages bien connus de nos services.
En cours de partie, vous pourrez les diriger et utiliser leurs diverses capacités. On remarquera au passage que tous les textes sont en français.

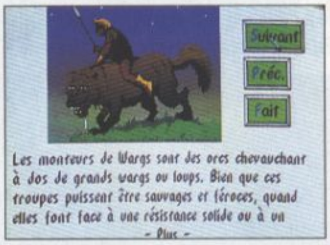


Cette carte est l'écran principal qui permet, pendant le jeu, de déplacer ses unités comme dans War in Middle Earth. De temps à autre, des événements extérieurs viennent interférer avec vos plans de bataille. Dans ce cas, une fenêtre s'affiche pour vous en informer.

Voilà le type même des écrans de combat. La fenêtre vous propose différentes attitudes. Celles-ci sont liées au moral de la troupe. Vous pourrez ainsi charger, attaquer au pas, etc.











A tout moment dans le jeu, il est possible de se renseigner sur l'historique des armées en présence. Ça permet de savoir qui on va attaquer et le cas échéant, de ne pas se lancer dans un assaut suicidaire.

CHOUX DE BRUXELLES (légume) n. m. Erreur de la nature puant atrocement lorsqu'on le cuit.

testé sur PC par Moulinex

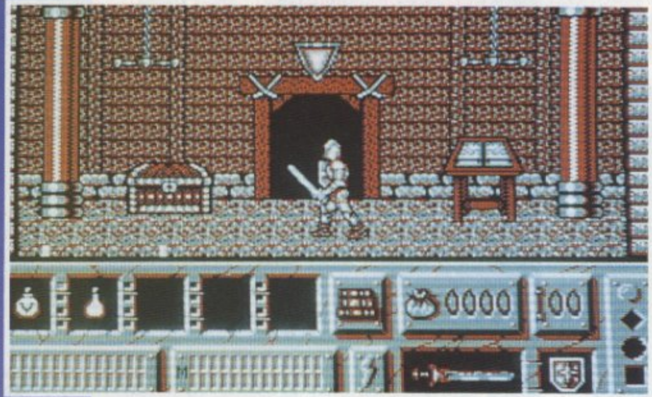
En dépit de dessins très bien réalisés, le jeu n'est pas extraordinaire d'un point de vue technique. Les commandes sont parfois peu claires et l'animation un peu tressautante. Le son inégal est tantôt bienvenu, tantôt inintéressant. Cela dit, le scénario rachète tout car les amateurs de Tolkien sont prêts à faire toutes les concessions pour se replonger dans leur univers favori.

GRAPHISME VGA 16 SON ADLIB 15
ANIMATION 12 DIFFICULTE 15
Taille : -. Disponible sur PC. Notice VF : 20.

90%

BACK TO THE GOLDEN AGE

Ubi Soft fait reposer une mission d'une importance colossale sur vos épaules.



Le prêtre Daimon règne sans partage sur le royaume d'Euroland. Les journées sont faites de terreur et d'horreur, et la cruauté de Daimon est sans bornes. Celui-ci tire son énergie maléfique de deux Edres qu'il a en sa possession, les Edres qui captent l'énergie universelle. Une vieille légende dit qu'un jour, un jeune homme se lèvera parmi le peuple, et qu'il viendra, plein de courage, pour renverser Daimon. Ce dernier, croyant dur comme fer à cette histoire a fait massacrer tous les jeunes entre 10 et 20 ans. Seulement, dans un petit village, un vieillard, qui n'est autre que le prêtre suprême du royaume, disparu mystérieusement depuis l'arrivée de Daimon, s'occupe de l'éducation d'un enfant nommé Zad.

A l'age de huit ans, Zad apprit de quelle façon influencer les pensées de ses adversaires. Zad était un élève doué, un génie du combat, et bientôt toutes les techniques de luttes étaient siennes. Il ne craignait plus rien, ni plus personne. Le vieux prêtre suprême décida qu'il était temps, et confia à Zad une Edre de pensée universelle, une des 4 présentes dans le royaume d'Euroland.

La mission de Zad est simple, enfin, disons qu'elle est simple à comprendre: retrouver les 3 autres Edres pour faire revenir la paix et le bonheur sur Euroland, sachant que deux de ces Edres sont en la possession du terrible Daimon.

Zad n'a pas peur, il est confiant, et déjà il est sur la route.

Dans sa quête, Zad affrontera de nombreux ennemis: des troglodytes armés de massues, des tartares, des sariens armés d'arcs, des membres de la milice de Daimon, et d'autres, magiciens, animaux ou soldats. Zad peut combattre avec son épée, se protéger à l'aide de son bouclier, mais, dans certains cas, il devra utiliser la magie. D'ailleurs, sur sa route, Zad pourra trouver des fioles de magie, ou des livres de sorts. Il ne restera plus qu'à les utiliser au bon moment.



Certaines portes donnent accès à un magasin. Vous pourrez ainsi acheter de nouvelles armes, des flèches pour un arc, ou un meilleur bouclier.

CARTON n. m. Objet servant de laissez-passer dans les endroits privés. Pour pouvoir dormir sous un pont en hiver, il faut un carton ondulé.

testé sur CPC par Seb

Première impression laissée par Back to the Golden Age: l'absence de couleurs. Du moins, l'absence de couleurs variées, le jeu étant entièrement réalisé dans les tons rouges. Ce qui peut paraître décevant au départ devient vite intéressant, et permet une finesse graphique plus importante.

Les animations des personnages sont très réussies, les combattants ont des mouvements superbes, avec leurs grandes épées. Le soft est rapide, les décors s'affichent vite quand vous changez d'écran. Eh oui, pas de scrolling.

Le maniement du personnage est très simple, tout au joystick ou au clavier, sachant, que si vous jouez au joystick, vous devrez utiliser une touche en plus pour sélectionner les objets à utiliser, à prendre, à poser.

Un jeu d'arcade aventure intéressant, riche, et aux écrans nombreux.

GRAPHISME	16	INTERET	15	86%
ANIMATION	17	MANIABILITE	17	

Disponible sur CPC.

tests

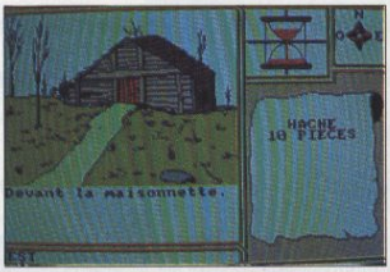
LA MALEDICTION

Lankhor ne dissimule plus son attirance pour les sorciers, la magie et les malédictions.

Un jour, dans la forêt d'Enar, un homme vit le sorcier Xarton recevoir un grimoire d'êtres venus d'ailleurs. Celui-ci alla dénoncer le sorcier aux sept mages du pays, qui craignaient que Xarton ait passé un pacte avec les créatures. Ils brûlèrent le sorcier, qui, juste avant de mourir, lança un sort à l'homme qui l'avait dénoncé. Le livre, lui, ne put être détruit. Les sept sorciers enfermèrent le grimoire avec les restes calcinés de Xarton dans un coffre de pierre. Ce coffre, par sécurité, fut scellé par sept verrous.

Tom se meurt dans sa petite maison, il est le seul descendant de l'homme qui avait dénoncé le sorcier Xarton, et lui aussi est maudit. La maladie qui le ronge ne peut être contrée que par un guérisseur qui saura trouver les plantes nécessaires. Vous êtes ce guérisseur.

Dans une grotte habilement dissimulée derrière une cascade, vous trouvez un vieux livre ainsi qu'une étrange machine, tout deux ayant appartenu à Xarton.





BIG MAC n. m. Nourriture Danbosso-américaine.

testé sur CPC par Seb

Très tristos, ce jeu. Les graphismes sont pauvres, pas animés. Le mode de contrôle est très lourd: il faut composer des phrases avec un verbe, et un objet qui subit l'action... Deux petites fenêtres permettent de faire défiler les différents verbes possibles, puis les différents mots. Pour agir, il faut à chaque fois effectuer cette opération lente et chiante. Malgré un scénario plutôt original, on n'accroche pas, on entre difficilement dans le jeu à cause de son côté austère et de sa réalisation très limite techniquement.

GRAPHISME	**5**	**SON**	**5**
INTERET	**10**	**ERGONOMIE**	**5**

Disponible sur CPC.

35%



De paisibles citoyens sont perturbés par un fou dangereux que vous devez arrêter et mettre en prison.



La station de police de Lytton. C'est le point névralgique du jeu, ce qui est normal, vous êtes flic!

POLICE QUEST III

Un jeu d'aventure de la même veine que les autres de Sierra. Si on est un inconditionnel des Sierra on l'achète. Si on a jamais entendu parler Sierra, il est temps d'en acheter un (et pourquoi pas celui-ci, il n'est pas très difficile) !



En patrouille! Vous dirigez votre voiture à partir de cet écran. La carte de Lytton, fournie avec le jeu, vous sera d'une grande utilité pour ces séquences.

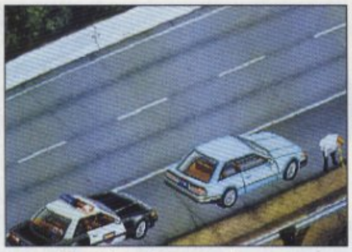
Sonny Bonds vient d'être nommé sergent de la police de Lytton, une petite ville assez mouvementée au vu des deux précédents épisodes. L'aventure commence à la station de police, le premier jour où Sonny entre en service sous ses nouvelles fonctions. On ne peut pas dire que le début soit réellement de l'aventure telle que nous l'entendons et ce n'est pas vraiment étonnant (dans ce cas). Police Quest III (PQ3) conserve les mêmes caractéristiques que PQ1 et PQ2. La première partie est une sorte de mise à l'épreuve où Sonny (vous) doit prouver qu'il est un sergent exemplaire dans tous les cas de figure. La deuxième partie est l'aventure proprement dite qui commence par un drame. Mais avant d'en arriver là, vous en avez pour quelques heures de jeu. Le score maximum que vous pouvez atteindre, dans cette aventure, est de 457 points. Les situations auxquelles vous allez être confronté, dans cette première phase, vont vous aider à dépasser les 100 points. Pour mieux vous aider à comprendre comment se déroulent les événements et surtout comment glaner des points, je vais vous dévoiler la bonne marche à suivre. La pièce à visiter en priorité est votre bureau. Une note vous y attend vous informant que vous devez voir l'agent Pat Morales qui s'est très mal comporté pendant une interpellation (1 point). Vous jetez un coup d'œil à votre ordinateur mais vous n'avez pas de carte d'accès. Dirigez-vous vers la salle de réunion des policiers. Des agents vous y attendent (y compris Morales) pour que vous leur fassiez le briefing. Si vous ne parlez pas à Morales immédiatement, elle se lève et s'en va. Si vous persistez à ne rien faire, les autres s'impatientent et au bout d'une minute, le plus vieux des policiers se lève et fait le briefing à votre place. Bref, chaque action (la bonne) entreprise par votre héros vous donne des points. Dans le cas contraire, les personnages du jeu le font à votre place ou vous rappellent à l'ordre et vous ne marquez pas de points. Ce système a le mérite de ne pas laisser le joueur dans une situation bloquée. Avant le briefing, dirigez-vous vers l'ascenceur et allez au troisième étage. Le technicien vous y expliquera qu'il faut un formulaire pour obtenir votre carte d'accès à l'ordinateur. Ce formulaire se trouve sur votre bureau (encore un point!). Après votre entrevue avec Morales consultez l'ordinateur avant de prendre votre décision sur la sanction à appliquer pour la



Vous serez amené à prendre des décisions concernant la circulation dans la ville, c'est le moment de glaner un maximum de points.

belle Pat. Pour finir mon coup de pouce, ne quittez pas la station sans avoir visité les vestiaires et le placard où se trouvent des piles. Les événements qui se déroulent par la suite sont très banals, ceux dont les policiers en font leur quotidien. Vous devez calmer et arrêter un fou, verbaliser les contrevenants du code de la route, etc. Ce n'est qu'après avoir arrêté le conducteur alcoolique que l'aventure commence réellement. Votre femme se fait sauvagement aggresser par deux hommes. Grièvement blessée, elle est transportée d'urgence à l'hôpital où elle tombe dans un profond coma. Vous avez pour mission de retrouver les responsables de l'attentat et aider votre femme à sortir de son coma. S'ensuit alors un véritable travail de détective avec des recherches d'indices et de recoupement d'informations, de filatures et d'interventions musclées. A vous de jouer!

HEIN (*Seb*, 1991) Interj. C'est à peu près tout ce que Seb est capable d'articuler d'un air inquiet après quelques nuits blanches.



L'interpellation du conducteur saoul ne se passe pas sans quelques désagréments tel que se prendre du dégueulis sur les pompes!



L'aventure commence réellement avec l'attaque de votre femme, lâchement poignardée à plusieurs reprises.



Plongée dans un coma profond, la vie de votre femme repose entièrement sur l'amour et l'attention que vous allez lui donner.

Juste après l'attentat, remettez tous les indices ou objets que vous avez découvert sur les lieux



Capitaine Tate vous informe que vous faites partie de la criminelle afin de pouvoir enquêter sur l'attentat contre votre femme. C'est le début d'une longue enquête.



testé sur* PC *par Dany

Cela devient assez crispant pour un testeur de tomber sur un Sierra et dire, invariablement, que le jeu est graphiquement superbe sur PC. Eh oui, 256 couleurs ça vous en met beaucoup plus dans la vue que 16 ou 32 couleurs. C'est une évidence que je me permets de préciser pour certains de nos lecteurs qui sont daltoniens. Je tique un peu sur l'utilisation des images digitalisées et retravaillées. Je trouve que le résulat n'est pas aussi heureux qu'on est droit d'espérer. Rien à dire sur l'animation: c'est du tout bon, c'est réaliste et on ne fait pas mieux dans le genre. Rien à dire non plus sur la gestion par icônes des commandes (via la souris). Ce système est utilisé dans tous les Sierra et c'est superbement simplifié. Rien à dire sur le son, c'est tout simplement parfait. Quant au jeu lui-même, je trouve que la première partie où "je-dois-prouver-que-je-suis-un-bon-flic-américain" manque un peu de consistance. Heureusement qu'elle est courte. Le reste est captivant au point d'y passer des nuits blanches! Bref, il n'y a vraiment rien à redire de Sierra: on aime ou on adore (c'est au choix).

MEGASTAR joystick

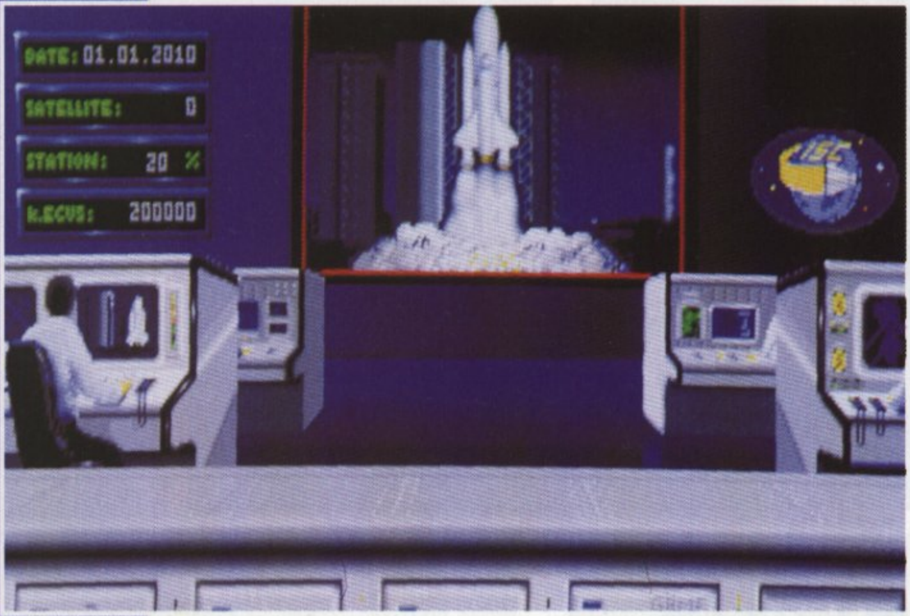
GRAPHISME	**17**	**SON**	**17**
ANIMATION	**17**	**ERGONOMIE**	**17**

90%

Disponible sur PC.

E.S.S. MEGA

Le premier jeu disponible sur CD ROM est français. Tomahawk croit à la "Multimedia Generation".



Version CD et HD
L'écran principal, un peu momoche, recèle pourtant quelques trésors. C'est d'ici que vous pourrez remplir votre navette, étudier les satellites et bases précédemment lancées, sauver vos parties mais surtout accéder à la banque de données comprenant images et films relatifs à l'histoire de la conquête spatiale.

Depuis le Space Shuttle d'Activision, les choses ont évolué mais le pilotage d'une navette est toujours aussi peu réjouissant. Heureusement, outre les qualités liées au support utilisé décrites dans la fiche technique, European Space Simulator dispose de quelques options bienvenues. Lancer une navette coûte très cher aussi devrez-vous gérer au mieux chaque vol. Il faudra donc embarquer et lancer sur orbite des satellites rapportant suffisamment d'argent. Outre cet aspect économique, vous devrez également piloter la navette et, en cas de panne, diriger un cosmonaute se déplaçant dans l'espace. En plus des satellites, vous pourrez embarquer des pièces destinées à différentes bases spatiales. Enfin, il s'agira de réaliser tout cela dans les délais prévus par le cahier des charges et surtout, de réussir à atterrir sur la piste avant de repartir vers de nouvelles aventures.



Version CD et HD
Lorsqu'on clique sur ce lecteur, une animation en image de synthèse d'une qualité à couper le souffle s'inscrit dans la fenêtre. Dommage que le reste n'ait pas cette qualité.



Version CD et HD
Ici, on charge la navette en matériel, en homme, et aussi en carburant. Attention de ne pas dépasser le poids et n'oubliez pas d'embarquer suffisamment de nourriture pour vos techniciens d'élite.

On peut s'étonner de ne pas voir la taille du logiciel. En effet, un intérêt parmi tant d'autres du CD ROM est que seul un programme minuscule gérant la lecture du CD est installé sur disque dur. Quand au CD lui-même, j'avoue ne pas avoir trouvé (pour l'instant) le truc pour connaître sa capacité réelle, le DOS se contentant bêtement de m'informer qu'il ne reste aucun octet de libre. A vue de nez (c'est-à-dire d'après le nombre d'images, d'animations et de musique), celui-ci est plein comme un œuf.

testé sur PC-HD

Mise à part l'absence de banque d'images animées (les photos et images de synthèse sont là) et un son Adlib et compagnie de bonne qualité, ces deux versions sont identiques. Forcément, la note qui ne bénéficie plus de la prouesse technologique chute un peu mais ESS reste de toute façon un logiciel hors du commun.

GRAPHISME VGA 15 — SON ADLIB 15
ANIMATION 15 — MANIABILITE 15
TAILLE 10 Mo

89%

Disponible sur PC (CD et HD) et Commodore CDTV. Notice VF : 10

tests

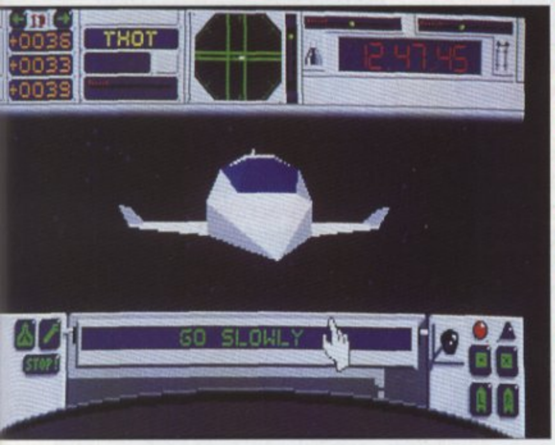


Version CD
Ces 20 minutes d'archives N/B et couleur justifient à elles seules l'achat de ce CD historique. Des textes explicatifs s'intercalent entre les différents thèmes abordés (spoutnik, navette, premiers pas sur la lune, etc.). A l'aide des différentes touches, on peut lire, faire une pause ou avancer en accéléré, comme sur un lecteur de CDV. Très très très très très impressionnant.

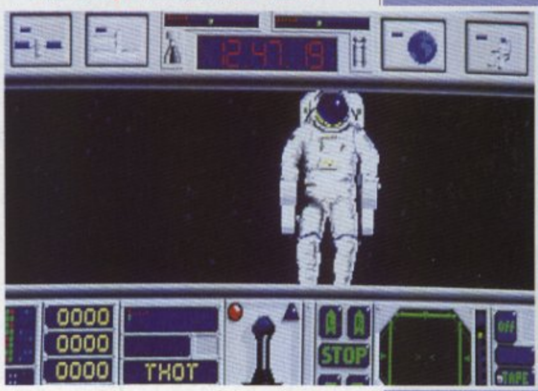


Version CD et HD
La banque d'images fixes permet de mieux connaître les héros de l'espace mais aussi de consoler ceux qui n'ont pas la version CD. Eh non, ça ne bouge pas mais avouez que ça en jette.

Version CD et HD
Le pilotage n'est pas évident. La principale difficulté consiste à se diriger précisément en "3 dimensions" (axes X, Y et Z) sans dépenser trop de carburant. Un enregistreur permet de garder une trace du vol afin de corriger ultérieurement ses erreurs.



Version CD et HD
Le scooter de l'espace est aussi pointilleux à conduire que la navette. Cette partie du jeu, très amusante, permet de réparer les bases et satellites. En effet, votre contrat avec les différents pays vous confiant le lancement de leurs satellites comprend également la maintenance sur site.



HEIN (*Seb,* 1991) Interj. C'est à peu près tout ce que Seb est capable d'articuler d'un air inquiet après quelques nuits blanches.

testé sur PC CD-ROM *par Moulinex*

Le graphisme de certaines scènes atteint un réalisme encore jamais vu sur micro. Il faut dire que le type du support permet de stocker de nombreuses images sans remplir le disque dur et l'éditeur ne s'en est pas privé. Ainsi, plus de vingt minutes de film permettent de se faire une idée de l'histoire de la conquête spatiale. Accessoirement, ça éclaire aussi d'un jour nouveau l'avenir du jeu sur PC; je ne sais plus trop quand je vais pouvoir bosser mais côté loisir, il y a de quoi faire en perspective. On dispose aussi d'images 3D superbes réalisées d'après de véritables images de synthèse. Naturellement, la bande son est également décoiffante puisqu'il s'agit de musiques originales. Si votre lecteur de CD est connecté à une chaîne digne de ce nom (par exemple, avec des Sloop de Cabasse et un ampli Luxman), vous allez vous régaler. Cela dit, dommage que les sons des morceaux CD ne soient pas plus travaillés, pas plus "spatiaux" en quelque sorte. Autre petit défaut (lié au CD et non pas au développement, cette fois), les musiques se coupent un peu brutalement; forcément, pendant que le lecteur charge une image ou un film, il est incapable de lire en même temps les sons. Les cartes Multimedia pallieront ce défaut mais ça, c'est une autre histoire.

Revenons sur terre. Le graphisme du jeu en lui-même est un peu décevant. Les écrans sont sans personnalité et parfois peu clairs. Autre défaut, le curseur de la souris avance au ralenti et par à-coups. Enfin, la taille d'une boîte de CD étant ce qu'elle est, le mode d'emploi est un peu sommaire. Bref, voilà un logiciel révolutionnaire pour tout ce qui concerne les inter-écrans mais bien sans plus en terme de jeu. Pas facile d'être un pionnier, et ce ne sont pas les femmes et les hommes de l'espace qui me contrediront.

MEGASTAR joystick

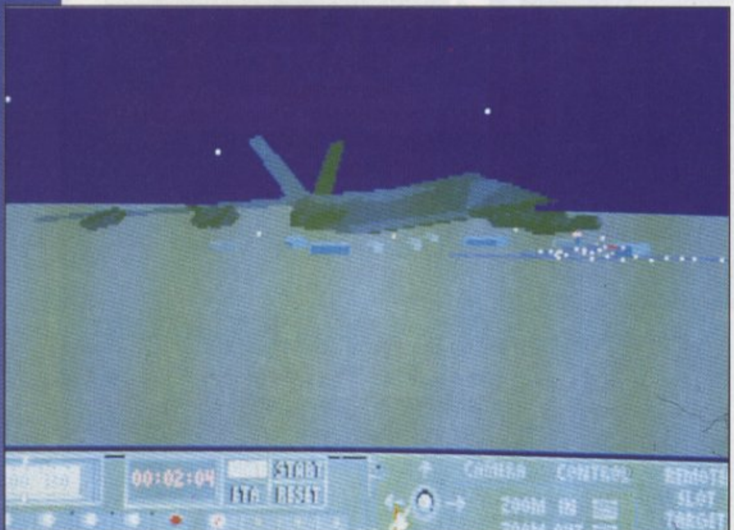
GRAPHISME VGA	**16**	**SON CD-ROM**	**16**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**15**
TAILLE	**-**		

91%

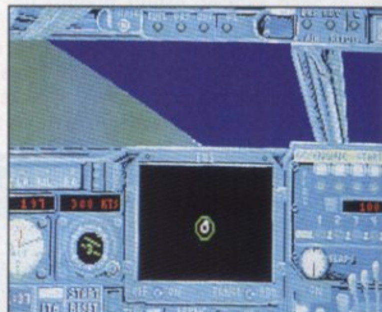
Notice VF : 10

MEGAFORTRESS

Très à l'aise dans la simulation, Mindscape sort l'artillerie lourde et décolle majestueusement.



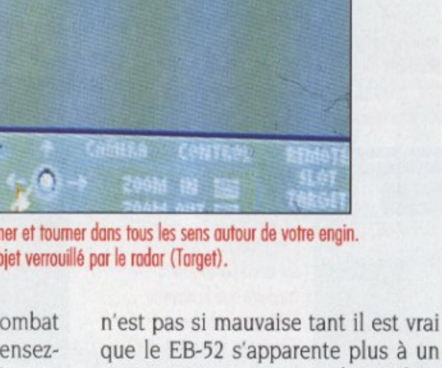
Bien sûr, la vue extérieure permet de zoomer et tourner dans tous les sens autour de votre engin. De plus, on peut afficher directement un objet verrouillé par le radar (Target).



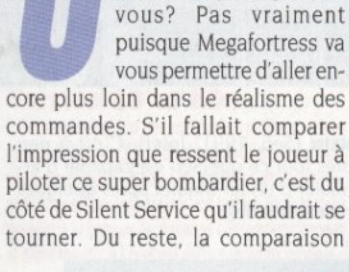
Le poste de pilotage n'est que la partie émergée de l'iceberg. D'ici, on s'occupe principalement des réacteurs, du ravitaillement en vol et des décollages et atterrissages. Le radar permet de garder un œil sur le monde extérieur. En bas à gauche, de petits boutons présents également sur les autres écrans permettent de passer d'un poste à l'autre. En cas de pluie, l'essuie-glace est prévu!

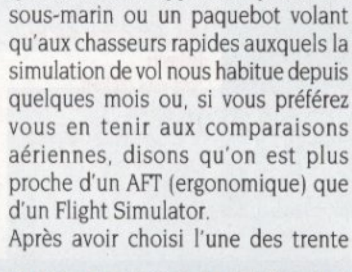
Un simulateur de combat aérien de plus, pensez-vous? Pas vraiment puisque Megafortress va vous permettre d'aller encore plus loin dans le réalisme des commandes. S'il fallait comparer l'impression que ressent le joueur à piloter ce super bombardier, c'est du côté de Silent Service qu'il faudrait se tourner. Du reste, la comparaison n'est pas si mauvaise tant il est vrai que le EB-52 s'apparente plus à un sous-marin ou un paquebot volant qu'aux chasseurs rapides auxquels la simulation de vol nous habitue depuis quelques mois ou, si vous préférez vous en tenir aux comparaisons aériennes, disons qu'on est plus proche d'un AFT (ergonomique) que d'un Flight Simulator.

Après avoir choisi l'une des trente missions et chargé à bord le matériel en conséquence, vous devrez passer d'un poste de commande à l'autre. Une fois en l'air en effet, la Megafortress suit son gros bonhomme de chemin. Bien entendu, vous pouvez piloter "à la main" mais croyez-moi, mieux vaut laisser le pilote automatique se charger de suivre la route, ce qui permet de donner ses ordres au copilote, au radar, au cartographe ou encore au responsable de l'armement. Sur chacun de ces écrans en effet, une multitude de commandes peuvent être activées. Cela veut dire aussi que nombre de ces gadgets risquent fort d'être endommagés en cas de combat. C'est à ce moment que l'on apprécie le pilote automatique.



Canonniers, à vos pièces! On s'occupe ici du lancement des bombes et missiles embarqués à bord. La caméra extérieure sert à se verrouiller sur une cible en cliquant dessus. Ça permet également de ne pas perdre de vue une piste d'atterrissage pendant qu'on bricole. Si les armes disposent d'une caméra vidéo ou infrarouge, on peut switcher afin de regarder avec les yeux du missile.



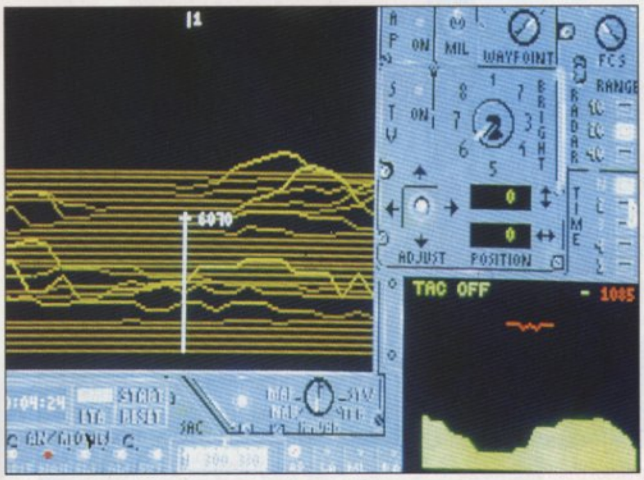


Ici, on a accès au radar de combat mais aussi aux contre-mesures électroniques et aux leurres. Ces derniers (Chaff et flares) peuvent être lancés automatiquement si on le souhaite. Lorsqu'on est en mode contre-mesure, on peut brouiller les signaux ennemis (radar, missiles infra-rouge ou téléguidé) en essayant de reproduire l'onde qui s'affiche.

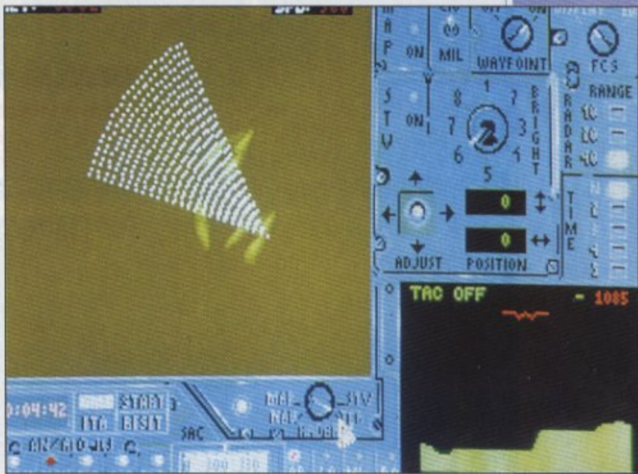
KOUL adj. (jeune, XXe siècle). Méta-expression regroupant les termes positifs de tous les champs sémantiques.
PAKOUL adj. (jeune, XXe siècle). Méta-expression regroupant les termes négatifs de tous les champs sémantiques.
GÂ (dialecte *Destroy*, 1991). Voir KOUL.
GRRR (dialecte *Destroy*, 1991). Voir PAKOUL.

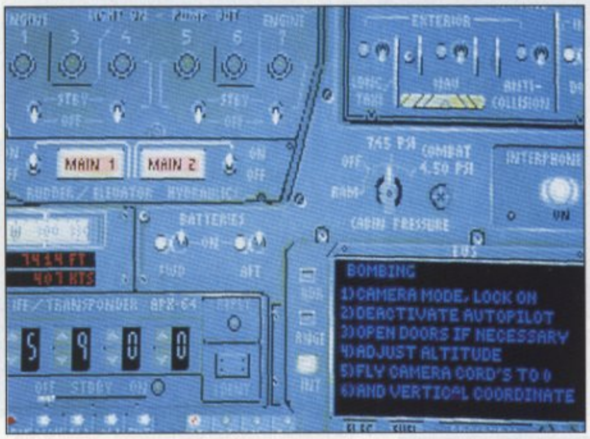
MARGE n. f. Endroit habituellement vide où l'on peut mettre des vannes sans gêner personne.





L'EVS permet d'avoir accès à la carte, au pilotage automatique, au radar simple et au numériseur qui affiche le paysage extérieur en fil de fer. On peut également voir le paysage au moyen d'une caméra vidéo à amplification de lumière dont il est possible de régler le zoom, la position et la luminosité. La carte affiche aussi bien les données civiles que militaires ainsi que les zones d'influence des radars connus.





Le copilote gère l'énergie à bord et les communications. C'est d'ici qu'il faudra mettre les batteries en marche pour allumer les réacteurs mais aussi s'occuper du système hydraulique commandant les différentes trappes, volets et trains d'atterrissage. En bas à gauche, le transpondeur fait office de protection. A tout instant l'ordinateur de bord vous informe du bon fonctionnement de l'appareil ou décrit brièvement le protocole à suivre pendant l'atterrissage, le décollage, le bombardement, etc. Il faut aussi veiller à la pressurisation de l'habitacle suivant l'altitude.

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Moulinex

Le graphisme des différents écrans est agréable parce que très clair. Il faut dire que chaque tableau est truffé de dizaines de commutateurs sur lesquels il est possible de cliquer. A tout instant, il est possible de passer en mode pilotage. Dans ce cas, la flèche de la souris se transforme en petit avion montrant l'assiette de l'appareil. Naturellement, les commandes principales sont doublées au clavier et le joystick est utilisable. Bien qu'un peu lente, l'animation 3D est relativement réaliste puisqu'avec un appareil de cette envergure, pas question de virevolter comme une hirondelle.

Naturellement, les cartes Adlib et assimilés sont gérées par Megafortress et sans être miraculeux, le son rajoute toutefois au réalisme. Grand jeu oblige, le mode d'emploi partiellement traduit est très clair. J'ai aussi particulièrement apprécié le manuel de mission qui dispose des cartes de vol nécessaires.

GRAPHISME VGA	**15**	**SON ADLIB**	**15**
ANIMATION	**16**	**DIFFICULTE**	**15**
TAILLE	**-**		

90%

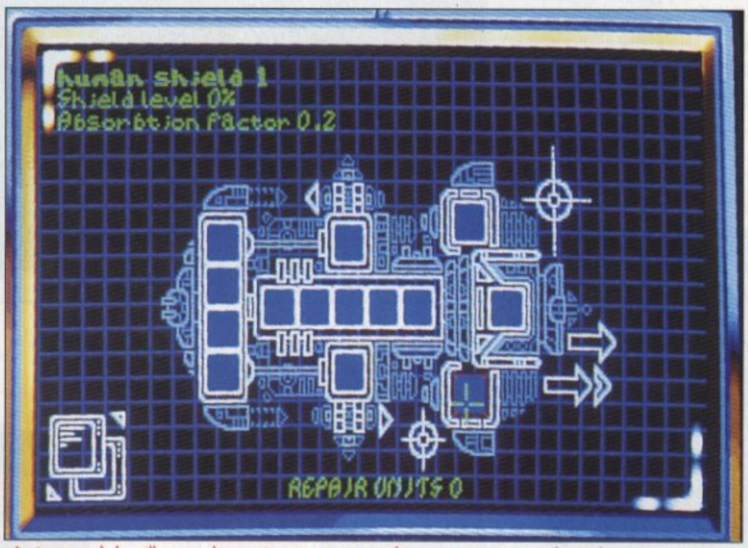
Disponible sur PC. Notice VF : -

STR



La 3D est excellente: c'est à peu près comme si vous faisiez du rase-motte au dessus d'un Powermonger affichant les décors en temps réel, les crétins coupant du bois en moins.

Reprenant un principe connu mais toujours aussi passionnant, Strike II vous met aux commandes de différents vaisseaux spatiaux. Le but de la manœuvre est simple: conquérir de nouveaux mondes. A chaque conquête, le logiciel vous allouera une somme d'argent. Remarquez, je ne suis pas certain qu'il y ait de l'argent, chez les aliens. Vous allouera un peu de blé, euh, de l'oseille. Bon, le logiciel vous allouera une certaine somme de ce que vous voulez qui vous permettra d'acheter de quoi rendre votre vaisseau encore plus performant. Histoire de ne pas trop attendre, vous pourrez, dès le début, choisir entre différents types d'engins mais comme l'enjoliveur de Jaguar coûte plus cher qu'une roue entière de Deudeuche, la possession d'un appareil performant dès le début de partie nécessitera des gains plus importants. A vaincre sans débit on triomphe sans crédit, comme on dit. Bref, pas grand-chose à raconter de ce jeu si ce n'est qu'il est hyper-prenant.



Après une rude bataille, vous devrez réparer votre appareil pour espérer continuer le combat. Heureusement, il est possible de se procurer des droïds qui se chargeront automatiquement de remettre en état les parties endommagées. Cher mais pratique.



Les mondes à conquérir sont nombreux. Suivant le type de monde, vous devrez, pour gagner, rester en vie un certain temps (Survival), défendre un lieu précis (invasion) ou encore patrouiller au milieu des météorites (Astra-blast).

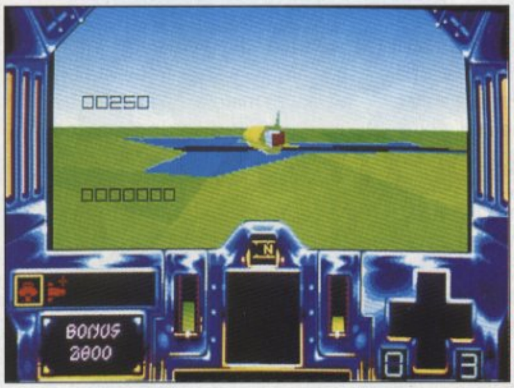




"Artistiquement" parlant, je ne supporte pas du tout le stylisme du graphisme, mais que ça ne vous empêche pas le nombre de couleurs des inter-écrans.

RIKE 2

Millennium prouve une fois de plus que le PC progresse de mois en mois.



Certains vaisseaux sont à tel point souples qu'il leur est possible de tourner sur eux-mêmes. Du coup, il se peut très bien que vous tiriez sur un ennemi situé entre le verre de l'écran et votre engin. Le jour où la VR sera au point, on pourra se prendre de grands coups de laser (virtuels) dans la poire (réelle).



C'est ici que vous pourrez accéder aux différentes options (réparation, achat, etc.) mais aussi sauvegarder vos parties.



Après chaque victoire, vous gagnerez des sous vous permettant d'acheter de quoi customiser votre engin. En tout, il existe plus de 200 bidules, allant du canon au viseur en passant par le bouclier hyper-solide ou le radar de compétition.

MEGASTAR joystick

testé sur* PC *par Moulinex

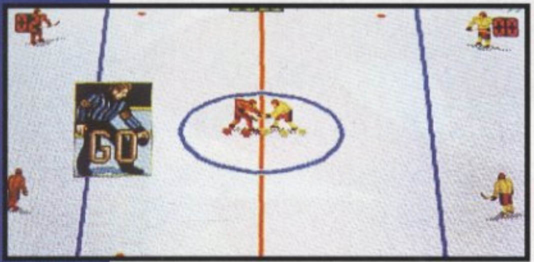
Passons sur le graphisme des pages de présentation et des inter-écrans. Certes, c'est en 256 couleurs et le moins qu'on puisse en dire, c'est que ça jette, bien que je déteste le style des dessins. Affaire de goût dont je n'ai pas tenu compte dans la notation. A part ça, ce qui se passe à l'écran pendant le jeu est superbe et surtout très rapide. Une 3D aussi fluide se rencontre rarement. Il faut dire que le type de jeu s'y prête bien et que l'impression de liberté est totale lorsqu'on survole le sol. Le décor, qui rappelle assez Virus sur 16 bits, bénéficie de creux et de bosses très spectaculaires à visiter. Les commandes, très pratiques, se font au joystick, au clavier ou à la souris (deux boutons gérés). La bande son, encore incomplète, laisse supposer que le résultat final sera de très bonne qualité. Enfin, l'option permettant de jouer à deux (seulement de PC à PC) au moyen d'un câble Null Modem, rajoute encore de l'intérêt.

Dans ce mode, les deux joueurs sont coéquipiers mais contrairement à ce qui se produit avec d'autres logiciels, les tirs et les collisions sont gérés entre partenaires. Attention aux coups de laser abusifs!

GRAPHISME VGA	15	SON ADLIB	—
ANIMATION	17	MANIABILITE	16

92%

Taille : -. Disponible sur PC. Notice VF : -



Pour l'engagement, le "face-off", l'arbitre apparaît en incrustation et lance le palet. Les joueurs se remettent tous dans cette position automatiquement quand il y a un but de marqué. **(amiga)**

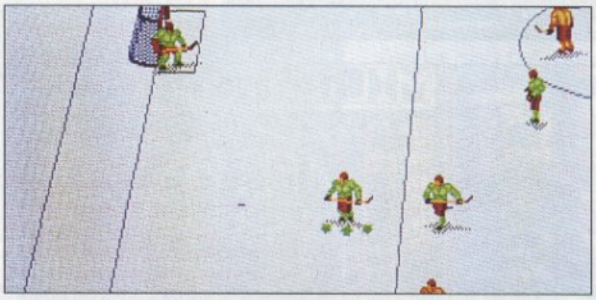
FACE OFF

Krisalis continue a adapter les sports d'équipe sur ordinateur. Ce mois-ci c'est le hockey qui s'y colle.

L'hiver est pour bientôt, vous allez enfin pouvoir transformer le parking d'en bas de l'immeuble en terrain de hockey. Enfin les matchs voyant s'affronter les momes de l'escalier C contre ceux de l'escalier B vont reprendre. Et les pare-brise vont voler en éclats! Et les promeneurs vont se manger des palets! La joie sera de retour dans la cité. En attendant, Krisalis travaille pour vous, puisque ses programmeurs vous permettent de jouer tranquillement à la maison, sans rien casser, et sans moufles.

Face Off est composée de deux parties: d'une part, le côté match lui-même, avec les joueurs sur la glace, les crosses et les casques de protection; d'autre part le côté management et gestion, avec l'argent, les costard-cravates et les contrats. Au début du jeu, il est possible de choisir de jouer uniquement les matchs, le management tout seul, ou les deux ensemble. En cours de jeu, vous pouvez diriger le joueur le plus près du palet. Ce hockeyeur est indiqué par plusieurs flèches à ses pieds. Quand votre joueur a le palet, il peut faire une passe ou tirer, quand il n'a pas le palet, il peut tackler ou frapper l'adversaire. Cela déclenche souvent des bagarres. Attention, si vous avez activé l'arbitre, celui-ci peut intervenir, et envoyer un joueur en prison (hors du jeu, donc), pendant un laps de temps donné.

Côté management, vous avez carrément le choix entre tous les managers du monde. Une planisphère apparaît et vous permet de choisir quel entraîneur vous allez prendre. Chacun vient d'un pays différent, et pour chaque il y a un petit portrait qui s'affiche. Le reste consiste à visualiser les résultats de toutes les équipes, à consulter les statistiques, pour organiser des matchs. Il faut aussi gérer le médecin de l'équipe, soigner les joueurs, gérer leur entrainement afin d'améliorer leurs points faibles. C'est aussi à vous de sélectionner les joueurs pour un match donné. C'est important aussi, et cela dépend de la stratégie que vous voulez appliquer contre un adversaire donné.



Le hockeyer contrôlé par le joueur est indiqué par des petites flèches à ses pieds. Regardez la position des joueurs, il n'y a quasiment que les jamabes qui bougent, ce qui fait qu'on a du mal à croire les animations réalistes. **(ST)**

testé sur ST par Seb

Ça commence fort sympathiquement, avec de belles pages de menus en icônes, avec musique, la classe. Puis vient le jeu, terne, mou, pas drôle, pas beau. Les sprites des joueurs ne sont pas très bien animés, les scrollings moyens, et il n'y a pas de tribunes autour du terrain. Tenez, même que les bruitages ils sont énervants, alors, hein!

Non, vraiment, il n'y a guère que le côté gestion du club qui soit intéressant, et c'est bien assez particulier pour ne pas plaire au plus grand nombre.

GRAPHISME 13 — SON 11
ANIMATION 10 — MANIABILITE 12
64%
Disponible sur ST.

testé sur AMIGA par Seb

Les pages de menus, de sélections en tous genres, ainsi que celles destinées au management sont magnifiques. Bien dessinées, esthétiques, et en plus accompagnées d'une musique superbe. Tout ce côté sélection est d'une clarté rare, c'est important étant donné le côté stratégique qu'il est possible de donner au jeu. Par contre, dès que le match commence, c'est beaucoup moins bien. Les graphismes de la piste, du public, et des joueurs ne sont pas terribles, déjà, mais surtout les animations des hockeyeurs font peine à voir. Quand on se met à jouer, c'est pire, une grosse dose d'ennui vous frappe tout de suite dans la gueule tant les actions sont limitées. En plus, c'est pas maniable, on sait jamais quand on a le palet, brrrr. Il ne reste que le côté management, et je doute que cela vous suffise.

GRAPHISME 13 — SON 15
ANIMATION 12 — MANIABILITE 11
67%
Disponible sur AMIGA.

tests

JIMMY WHITE'S SNOOKER

Avec ce logiciel, il semble bien que Virgin signe l'ultime Snooker sur Atari ST.



Datant de la fin du XIXe siècle, la paternité du snooker est incertaine. Laissons les experts décider qui, de Sir Neville Francis Fitzgerald Chamberlain ou de Howel, a raison. Ce qui est certain, c'est que ce sport est un hybride du jeu des pyramides et du Pool, deux variantes du billard.

On est également sûr que le jeu doit son nom à l'argot militaire, Snooker signifiant "bleu". En effet, lorsqu'il fût inventé, seuls des débutants y jouaient. Ben forcément, puisqu'il venait d'être inventé. Les militaires sont des gens assez étonnants, parfois. Rajoutez à cela qu'ici, ils étaient en plus anglais et vous comprendrez la complexité du raisonnement. Mais revenons à nos moutons qui sont, je vous le rappelle, des billes de billard classiques auxquelles on a rajouté une série colorée. Nous voici donc avec une bille de choc blanche, quinze billes rouges et six billes colorées.

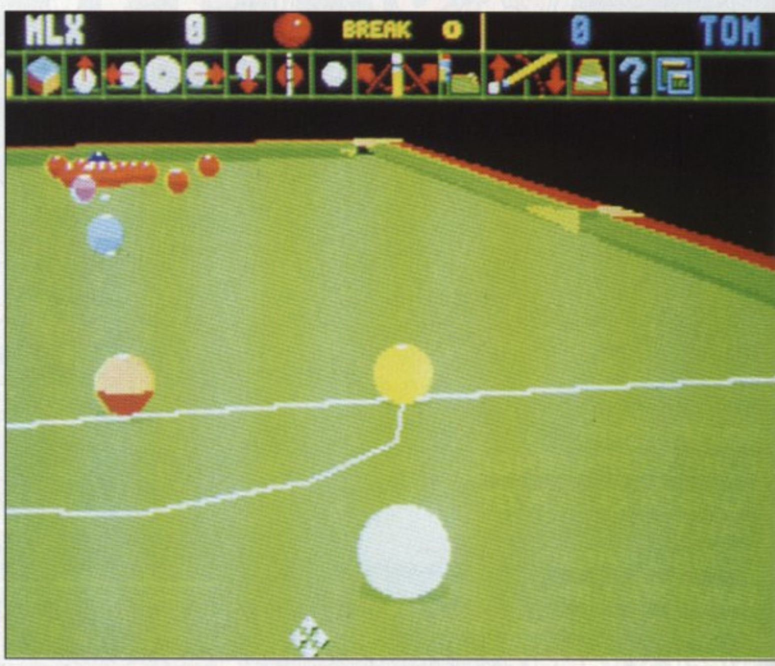
Le but du jeu est donc le suivant: on doit faire tomber une bille rouge dans la poche à condition qu'elle ait été touchée par la bille de choc directement. En cas de réussite, on continue, toujours avec les billes rouges si c'est le premier tour, ou en alternant bille de couleur bille rouge dans le cas contraire. Mais quelle différence entre billes rouges et billes de couleurs?

La couleur, répondrait un militaire anglais.

En effet, rajouterai-je, tout en précisant que les billes de couleur doivent être désignés avant que d'être lancées dans les poches. C'est un peu comme au Kendo, il s'agit de dire où l'adversaire sera touché avant de commencer l'assaut. Je dis ça parce que le sondage nous a appris que 7% des lecteurs de Joy s'adonnent aux arts martiaux.

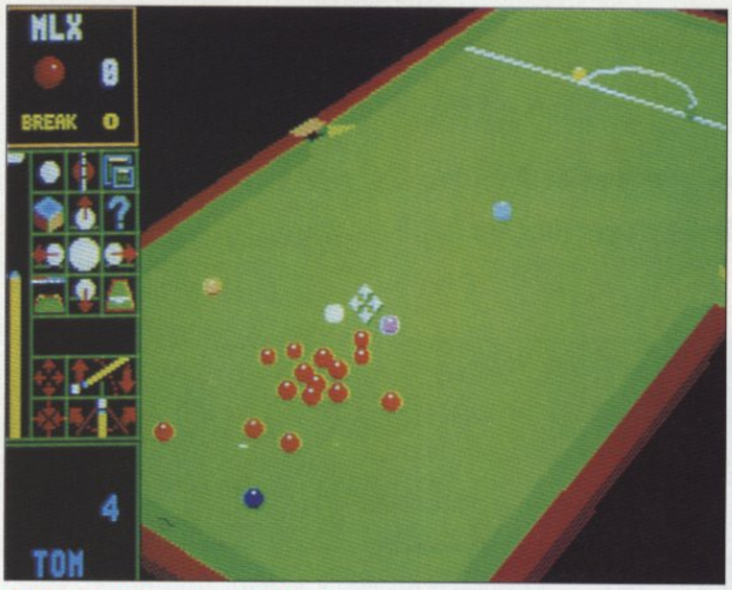
Voilà pour la règle de base. Pour en savoir plus, jouez donc à Jimmy White's Snooker.

A l'aide des différentes icônes, on peut orienter la table dans tous les sens et surtout zoomer. Une fois de plus, rappelons que les mouvements sont très rapides et très fluides

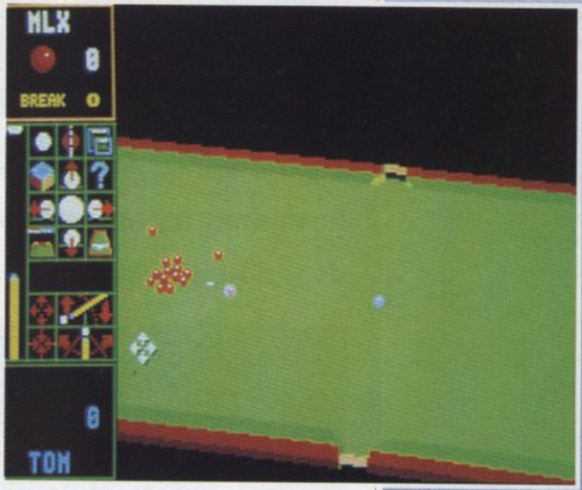


Il suffit de cliquer sur une balle pour faire un gros plan dessus.
A noter que chaque clic permet de voir la balle sous différents angles.

tests



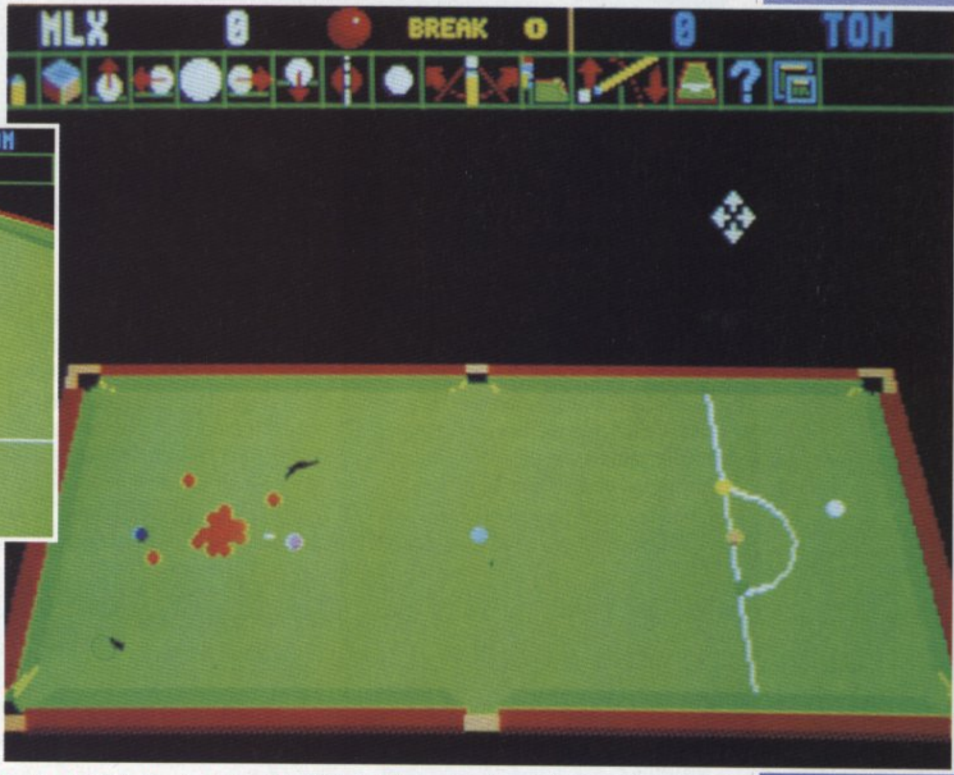
Afin d'avoir une vue d'ensemble, on peut observer la table en 2D vue de haut.



Au choix, deux présentations sont utilisables puisque le menu de commande peut être en haut ou sur le côté gauche.



Lorsqu'on ne joue pas, certaines animations apparaissent sur la table: des mouches volettent, les billes tirent la langue, etc.



Pour tirer, il suffit de déterminer la force du tir à l'aide de la fenêtre de gauche. L'angle dépend de celui de la prise de vue. Notez aussi l'icône qui permet de remettre du "bleu" sur les billes.

DICTIONNAIRE (*Littré, Larousse, Robert*) n. m. Vachement pratique pour trouver des idées de définitions mais dénué d'humour. De couleurs aussi d'ailleurs.

MEGASTAR joystick

testé sur ST par Moulinex

Bon, le graphisme est tout ce qu'il y a de plus classique. Il faut dire qu'il n'y a pas 12.000 façons de dessiner un billard; bref, il y a un fond vert et des billes de couleur. Ce qui est en revanche exceptionnel, c'est que l'animation de l'ensemble est sans à-coups, et en 3D qui plus est. En effet, il est possible de faire tourner la table dans tous les sens et ce de façon très très très rapide. De plus, des effets de caméra suivant automatiquement les billes lorsqu'elles se déplacent renforcent la prouesse technique. En ce qui concerne le son en revanche, c'est assez inégal.

Parfois, des applaudissements digitalisés se font entendre, mais en général, les bruitages ne sont pas assez forts ni bien réalisés.

GRAPHISME	**14**	**SON**	**13**
ANIMATION	**17**	**MANIABILITE**	**17**

93%

Disponible sur AMIGA et ST.

SUPAPLEX

Un croisement étrange entre Pac-Man et Boulder Dash dans les labos de Digital Integration, ça donne Supaplex.



La petite boule rouge, c'est Murphy. Et autour de lui, il y a trois Infotrons. C'est ça qu'il faut ramasser pour aller au niveau suivant. Enfin il faut tous les ramasser pour passer au suivant.



Il n'y a rien à ramasser dans ce tableau. Il n'y a pas d'ennemi. Rien, absolument rien. Il faut juste se dépêcher de trouver la sortie, en surveillant le chrono.

Bien lisse, parfaitement boulindrique, Murphy fait l'admiration de ses amis et de ses collègues de travail. D'ailleurs, dans son entreprise, c'est lui le meilleur, l'employé modèle, jamais une mission de ratée. Murphy est chasseur de bug. Ses patrons l'envoient dans des endroits souvent atroces, mal famés, dangereux. Dans des ordinateurs bouffés jusqu'au fin fond des circuits intégrés par les bugs, dans des machines qui klonkent complètement parce que leur microprocesseur est persuadé qu'il est la réincarnation de Napoléon, dans tous ces appareils qui se sentent mal parce qu'ils sont remplis d'indésirables squatteurs, il faut envoyer Murphy, il va se charger de les supprimer. Supaplex est un jeu d'arcade/réflexion où vous dirigez Murphy, la boule, donc, dans des tableaux truffés de bestioles en tous genres: les infotrons, que vous devez ramasser; les zonks, qui sont empilés et qui tombent quand vous creusez sous eux ou quand ils sont au bord d'un trou; les ramchips, qui ne peuvent bouger que grâce aux explosions; et des tonnes d'autres bestioles étranges et malfaisantes. Un compteur d'Infotrons décroît à chaque fois que vous en ramassez un, quand il atteint zéro, vous pouvez rejoindre la sortie pour passer au niveau suivant. Il est à noter qu'il y a 111 niveaux, ce qui laisse beaucoup de temps aux joueurs, même confirmés, pour arriver au bout du jeu.



Murphy se trouve dans un couloir de circuits intégrés. Il ne peut pas les bouger, et eux ne peuvent tomber. Par contre, une explosion les détruirait, et certains objets explosent quand on les pousse. Ça peut toujours servir à modifier des tracés de labyrinthes trop compliqués.



Toutes les possibilités offertes avant de démarrer une partie. Vous pouvez choisir le niveau de départ, entrer votre nom de joueur, qui sera sauvegardé si vous faites un score. Plusieurs joueurs peuvent jouer en compétition, et il est possible de visualiser les statistiques sur un joueur. Il y a un mode démo, histoire de voir comment tout cela marche, et un écran récapitulatif montrant tous les monstres que vous rencontrez dans le jeu.

testé sur AMIGA par Moulinex

Malgré un côté repompe évident (très très inspiré de Boulder Dash), Supaplex est très amusant. Tout d'abord les graphismes sont simples mais efficaces, assez mignons. Les animations sont fluides, tout comme les scrollings. La maniabilité du personnage est bonne, il va où on espère bien qu'il aille. La musique qui accompagne le jeu est très entraînante, et le jeu se trouve enrichi par toutes les possibilités de choix de tableaux, de compétitions entre joueurs, de sauvegarde des scores, et de statistiques sur les compétiteurs.

Supaplex plaira donc beaucoup aux amateurs de Blouder Dash et autres jeux de ce type.

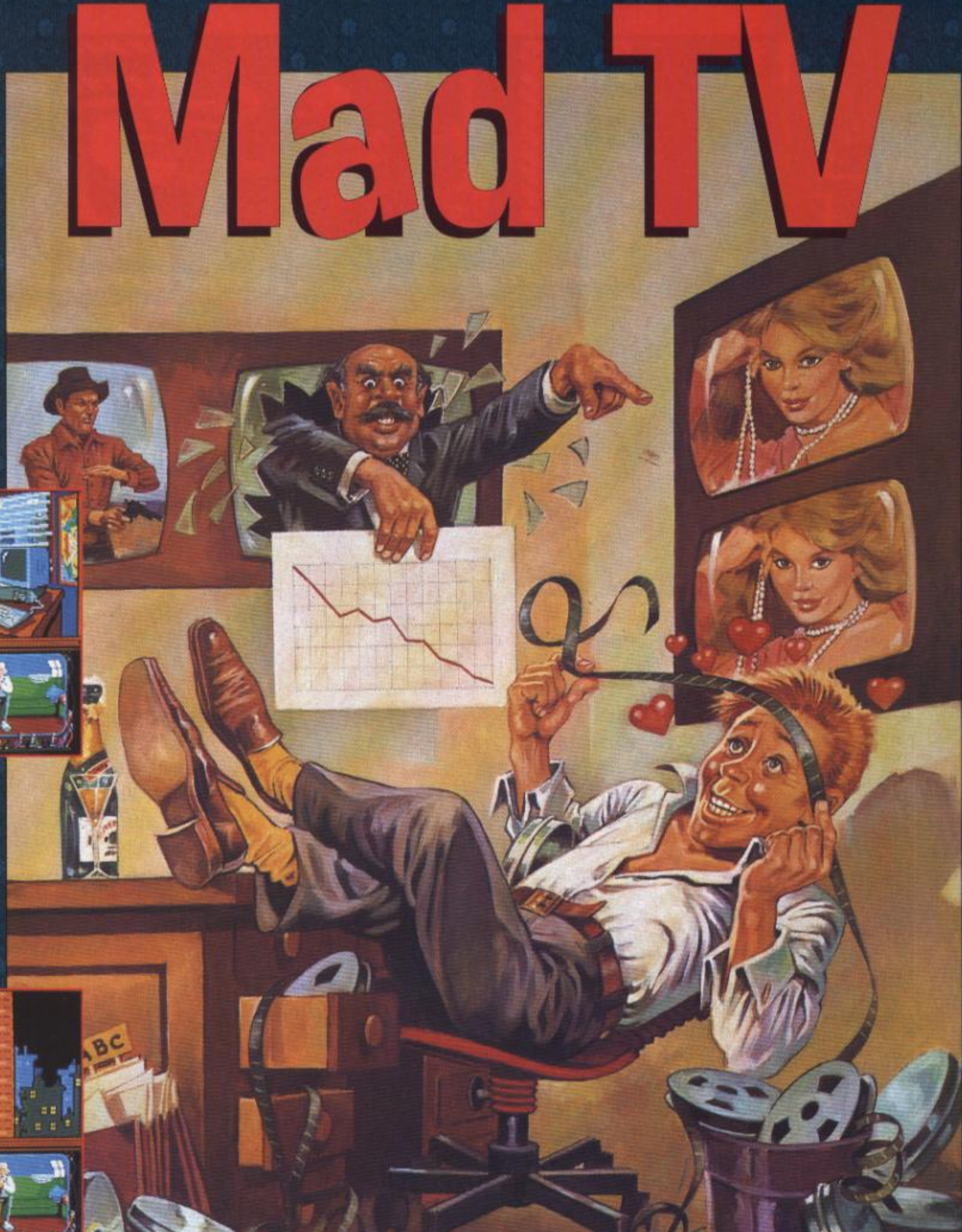
GRAPHISME	**14**	**SON**	**16**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**15**

86%

Disponible sur Amiga

L'argent - L'amour - Le pouvoir

Mad TV



Vous rêvez de diriger un studio télévision, d'acheter de grands films cinématographiques, de preparer les actualités et de produire des émissions?

Alors partez à la découverte de MAD TV et du fabuleux monde de show-business! Les concurrents ne vous laisseront pas tranquille, mais le succès professionel et la plus belle femme de la ville vous attendent!

N'hésitez plus!



Disponible sur

IBM™ PC (5.25"; 3.5")

VGA/ EGA req., 640 KB RAM min., DOS 3.0 min. AdLib™ supp., PC-Soundman™ supp.;Harddisk required

Amiga™

Atari® ST



Photos d'écran IBM™ PC

Les photos-écran ont seulemont pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphiques dont la qualité et l'apparence varient considérablement en fonction des différents formats et qui dépendent des spécifications de chaque ordinateur.

Rainbow Arts®



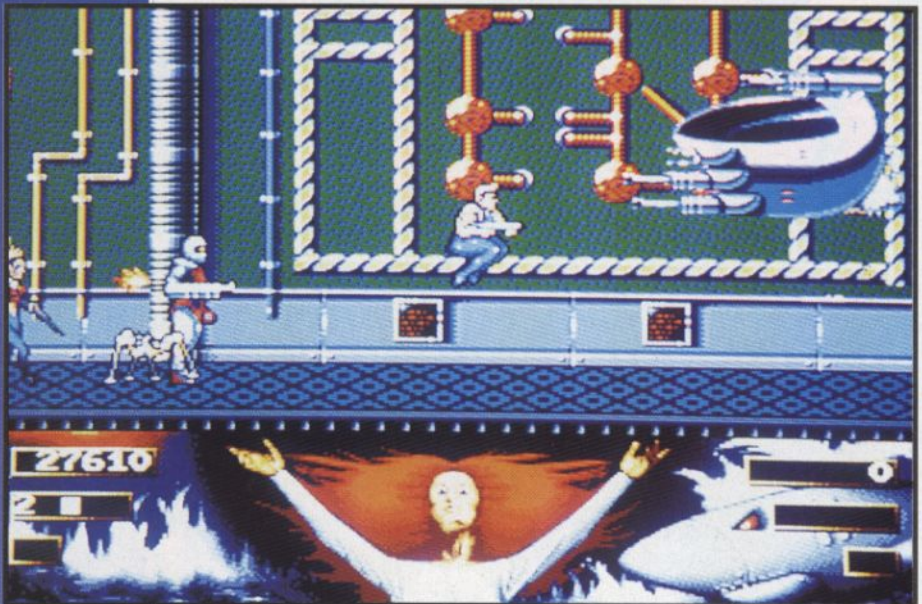


Distribué par P P S, 150 Boulevard Haussman, 75008 Paris

Tel. (1) 43594747 Fax: (1) 42891922

THUNDER JAWS

Domark nous propose un remake des dents de la mer version appareil dentaire métallique.



Exemple de monstre de fin de niveau. Il monte et descend, vous n'avez plus qu'à l'arroser. Il est préférable de disposer d'une bonne arme.

Il n'y a pas que les hommes qui sombrent dans des délires mégalomaniaques, et qui cherchent à devenir maîtres du monde, il y a des femmes aussi, plus rares, beaucoup plus rares, mais tout de même. Madame Q est l'une d'elles. Bien cachée au fin fond des océans de notre planète, dans une de ses nombreuses bases sub-aquatiques, elle prépare l'invasion de ses créatures cybernétiques, de ses monstres de métal et de guerre.

Roger Golkic est employé au Bureau des Héros depuis 37 ans. Il n'a jamais eu un mauvais point, ses états de service sont parfaits. Il arrive au travail tous les jours de la semaine, à 8 heures précises, s'assoit à son bureau, ouvre le tiroir du haut, sort son crayon HB, le taille pendant 7 secondes le mardi, et 8 secondes les autres jours, referme le tiroir du haut, ouvre celui du dessous, en sort une feuille blanche, la place impeccablement parallèle aux bords de son bureau, sur la surface de celui-ci, pose son crayon, et attend.



Voici les captives à libérer, dans la salle de contrôle. Sur les écrans, on voit l'ignoble Madame Q.

FACTEUR n. m. Voir PRÉPOSÉ AUX PTT.

Si le téléphone placé sur son bureau, parallèle au bord, sonne, c'est qu'on a une affaire pour lui. Sinon, Roger Golkic reste sans rien faire, presque sans bouger toute la journée.

Le téléphone sonne.

- Roger Golkic, j'écoute...

Le crayon bien taillé à la main, Roger prend des notes.

- Madame Q, oui... Très bien... Au fond de l'océan, oui... Très bien. Faites entrer les héros.

Le métier de Roger Golkic est très particulier. Quand un événement dangereux pour l'avenir de la planète arrive (invasion extra-terrestre, scientifique fou menaçant de faire exploser une bombe atomique, équipe de foot menée 12 à 0 par le Luxembourg, inflation incontrôlable du marché du navet, etc...), c'est Roger Golkic qui reçoit les différents héros volontaires pour intervenir. C'est à lui de choisir lequel de ces surhommes aura l'honneur de partir en mission.

- Désolé Mr Superman, ce n'est pas possible. Je vois sur votre dossier que vos résultats en plongée sous-marine sont plus que médiocres cette année. Je ne peux pas me permettre de vous envoyer là-bas.

testé sur AMIGA par Moulinex

Très moyen, ce Thunder Jaws. Cela commence pourtant bien, avec une introduction animée réussie, où l'on voit le fond de la mer, et des mâchoires d'acier foncer sur l'écran. Mais après, place aux graphismes moyens et pas très bien animés, à la maniabilité pas trop fiable du joueur, et au manque d'originalité. Chaque niveau qui vous sépare de la base de Madame Q est composé d'une séquence sous l'eau où vous évoluez au milieu des requins, et à votre entrée dans une de ses bases où vous luttez contre des ennemis armés, pour arriver à un boss de fin de niveau un peu plus puissant. Seul intérêt, l'envie qui peut pousser le joueur à vouloir voir la fin du jeu, et la possibilité de jouer à deux en même temps.

GRAPHISME	12	SON	13	65%
ANIMATION	11	MANIABILITE	12	

Disponible sur AMIGA, CPC.

tests


LE CHOIX A FOND LES MANETTES !
Apache
*QS 131 - ATARI - COMMODORE
Warrior 5
*QS 123 - IBM PC/XT/AT
Controller
*QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE
ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD
Python
5 compatibilités différentes :
*PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE
AMSTRAD - SEGA
*PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
*PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
*PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
*PYTHON 1M - QS 137 F MICROSWITCH - ATARI
COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
Maverick
*MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE -
AMSTRAD - SEGA
*MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
*MAVERICK 1M - QS 138 F MICROSWITCH - ATARI
COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
PC Pack
*QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC
QuickShot®
QuickShot 20.000.000 DE JOYSTICKS VENDUES DANS LE MONDE
(1) 39.86.96.30
Leader mondial en poignées avec 20 millions
de Joysticks distribuées dans le monde
DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY,
JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.
QUICKSHOT, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, IBM, NINTENDO, SEARS, SEGA, SVI sont des marques déposées.
CORYPHE


CASH: 0050
ED'S SHOP
NO BUDDIES LAND
LE HEROS QUI MONTE, QUI MONTE...
36 15 ESOFT
POSEZ VOS QUESTIONS, TELECHARGEZ DES SOURCES, MODULES, INSTRUMENTS, PREVIEWS ET JOUEZ AU JEU A PLUSIEURS !!!
EXPOSE SOFTWARE
INVENTEUR DU CONCEPT :
UN JEU D'ARCADE DANS VOTRE MICRO.



Dans chacune des branches de mutants vous pouvez jouer trois générations différentes. Selon la génération jouée le nombre des Triffids à garder variera. Bien entendu ce sont les doyens qui en contrôlent le plus! Chaque branche vous proposera différentes sortes de briques à manipuler. Vous pourrez avoir jusqu'à cinq couleurs différentes simultanément sans aucun joker! Bonne Chance!



GUARDIANS

Casse-tête futuriste pour extraterrestres mutants: un bien curieux mélange signé Loriciel.

Après diverses manipulations des scientifiques de notre époque, est apparu dans l'univers un phénomène aussi étrange que dangereux: les "Triffids". Que sont-ils au juste: des sphères énergétiques et extrêmement magnétiques ayant la particularité de s'auto-alimenter. On aurait bien pu les ignorer si elles n'avaient en plus la désagréable habitude de se mouvoir perpétuellement, n'étant arrêtées que par des éléments compacts de nature basique. C'est pourquoi, afin de s'en prémunir quelques scientifiques ont eu l'idée de les enfermer dans des cubes de platine. Entre nous, c'est une bien drôle d'idée... Au moyen de briques de cohésion, ils empêchèrent les sphères de quitter leur prison de platine. Evidement ces briques se détruisant à un rythme assez élevé, à moins qu'elles ne soient suffisamment compactées, il fallait constamment surveiller les lieux, d'où la naissance d'une caste nouvelle: les gardiens. Ce rôle de Gardien devint petit à petit une tradition de père en fils et, au fil des générations, chacun développa ses propres techniques. Aujourd'hui une compétition sévère fait rage entre les différentes branches de gardiens, afin de savoir qui méritera le titre de Maître Gardien.

Alors que sur votre gauche arrive, au fur et à mesure, des briques de cohésion de couleur variables, les Triffids s'agitent et ne manquent pas de détruire celles qui ne sont pas encore compactées. Si vous ne faites pas assez vite, les Triffids s'enfuiront, vous occasionnant des malus de temps qui très vite mettront un terme à votre partie.



testé sur ST par T.S.R.

Derrière ces rêves de grandeur et de sauvegarde inter-cosmique se cache un jeu de réflexion. Je dis de réflexion, mais il suffit d'avoir passé le douloureux cap de la maternelle pour en saisir les soi-disant finesses. En fait, il faut surtout user de rapidité pour parvenir à réunir suffisamment de briques de la même couleur, par lots de 4, 6 ou 9, pour bloquer les Triffids avant qu'ils ne s'échappent. Selon la branche de gardien choisie vous aurez plus au moins de couleurs et pour certains une possibilité de briques jokers pouvant se caser n'importe où. La vue dite "en perspective" n'offre en réalité aucune véritable profondeur ce qui est assez regrettable. On passera sous silence les rares graphismes qui se limitent, pour la majeure partie du jeu, à des carrés de couleurs. Néanmoins, les portraits des mutants gardiens sont agréables à regarder et ne sont pas sans rappeler certaines créatures de Star Wars ou de Star Trek.

Bref, sans grande originalité et sans grand intérêt, Guardians est un jeu qui aura au moins le mérite de savoir se faire oublier rapidement, en tous cas c'est à souhaiter.

GRAPHISME	**10**	**SON**	**13**
ANIMATION	**12**	**MANIABILITE**	**13**

65%

Disponible sur ST.

Quand les derniers ninjas n'en finissent plus d'être les derniers, Sytem 3 pointe le bout de son shuriken.

LAST N



Le boss de l'élément air. Au bout de ses bras, de grosses boules de métal. Comme ça fait plutôt vachement très beaucoup mal quand on en prend sur la tronche, il conviendra de faire preuve d'agilité, et d'éviter ses coups.





Au début du jeu, une séquence animée, et dotée d'effets sonores, montre votre ninja apparaître, escalader un château, et aller étrangler, en fourbe, un gardien armé. Ce genre de séquence est de plus en plus courant dans les jeux, c'est bon signe, les éditeurs ont décidé de faire des jeux non seulement amusants, mais en plus esthétiques et plus riches.



Dans l'élément eau, les bruitages sont particulièrement réussis. Le niveau sonore, d'ailleurs, tient compte de la distance qui vous sépare de l'écoulement d'eau. C'est plus réaliste comme ça, non?

Notre ami le ninja a passé bien du temps à méditer. Depuis quelques années il est là, assis en tailleur, à regarder, très vaguement, les papillons voler dans les airs, les fleurs pousser dans les campagnes, et les vers creuser dans le sol. Il est calme, serein, son esprit tourne et se pose des questions sur l'éternité. Notre ami le ninja est bientôt arrivé au bout du chemin, il a passé toutes les épreuves, il est prêt.

Seulement, il reste encore un problème, sur terre, qui le tracasse, lui qui vise l'éternité spirituelle. Du fond d'un monastère Tibétain, une forte aura maléfique se dégage. Ces mauvaises vibrations sont dues à la laideur et la méchanceté d'un grand prêtre qui a mal tourné. Très mal tourné. Lui aussi voulait atteindre le stade ultime de plénitude, mais la voie qu'il a choisi passe par la mort et la désolation. La mort des autres, et les pleurs de leurs proches. Notre ami le ninja a repris la route, il va combattre, il va oublier la paix qui le remplissait, et déjà son visage est plus dur.

Le monastère est divisé en cinq niveaux de conscience. Les quatre éléments, terre, vent, feu et eau; et l'entité du non-élément, où notre ami le ninja affrontera le grand prêtre lui-même.

Dans chaque niveau, il faudra affronter différents ennemis, trouver des objets, et notamment un parchemin qui permet de passer au niveau suivant. Seulement, pour atteindre l'étape suivante, il faudra affronter un ennemi plus gros, et plus fort que les autres, ce que les joueurs ont l'habitude d'appeler un boss de fin de niveau. Appelons cela un boss de fin de niveau. Oui. Originalité intéressante de Last Ninja 3, vous devrez récupérer divers objets pour en fabriquer d'autres. Ainsi, pour escalader les murs, vous devrez d'abord trouver des gants, puis des clous, pour que le ninja fabrique des gants à la Freddy Krueger lui permettant de s'accrocher n'importe où. Ce n'est qu'un exemple, dans chaque niveau il faut fabriquer un ou deux objets de ce type. Il arrivera même que des objets d'un niveau servent au niveau suivant.

Les ninjas étant des gens d'honneur, le Bushido Power entre en compte dans Last Ninja 3. Celui-ci est représenté par un dragon de couleur, à l'écran, qui se teinte d'une nouvelle couleur plus votre puissance est importante. Comment gagner du bushido? Simple, il faut faire preuve de courage, et éliminer ses ennemis sans utiliser d'arme trop puissante.

Ainsi, si vous battez un ennemi avec vos poings, alors qu'il est armé d'un sabre, vous gagnerez du Bushido. Par contre, si vous attaquez un nain myopathe aveugle avec des grenades, des shurikens, des massues, des barres-à-mine et des bombes nucléaires, vous perdrez du Bushido. Mais à quoi sert le Bushido Power, se demande le joueur fourbe? Sans Bushido, nulle chance de battre les gardiens de fin de niveau. Toc!



Tiens, hop, un gardien. C'est même celui de l'élément eau. Pour passer au niveau suivant il faut non seulement l'éliminer, mais posséder le parchemin qui vous ouvrira la route après sa mort.

tests

NINJA III



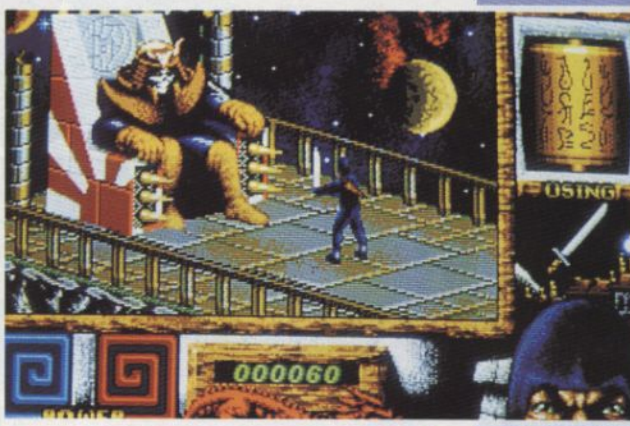
Là, vous évoluez dans l'élément feu, au milieu de la lave et des émanations de soufre. D'ailleurs, il faudra peut-être penser à fabriquer un masque pour éviter d'être asphyxié.



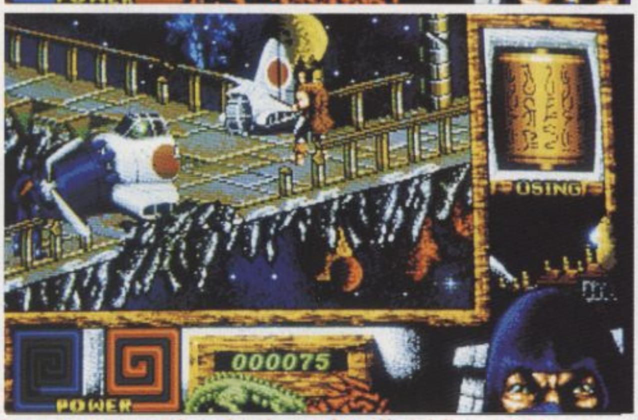


Toujours un gardien, de fin de niveau, oui. Très mobile celui-là, il saute partout, insaisissable. En plus, il a tendance à balancer des coups de laser devant lui, histoire de vérifier que ça détruit tout ce qui traîne.





Le voilà le grand méchant, celui qui balance des sales ondes de méchanceté un peu partout. Il est temps de le faire disparaître, et par-là même de faire fondre une aura d'amour et de bonheur sur la terre entière. C'est pas gentil, ça? C'est l'amour du prochain poussé jusqu'au bout que de combattre de tels ennemis.



Dans ce vieux zéro japonais, l'esprit d'un pilote est enfermé. Il faudra le libérer pour qu'il vous donne son bandeau devenu magique, qui vous permettra de rejoindre et d'affronter le grand prêtre maléfique.



MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Seb

Bien amélioré le Last Ninja, depuis la dernière version qui avait montré le bout de son nez. On se souvient que le mode de contrôle de Ninja Remix n'était pas des plus maniables, eh bien là, plus de problème: on veut aller dans une direction, bah on y va, et basta. Les déplacements et les animations sont d'ailleurs très réussies, ainsi que tous les graphismes du jeu, aussi bien graphismes de fond, que sprites.

Les bruitages de chaque niveau sont très réussis, et les musiques agréables. Les énigmes proposées dans les différents éléments, sont parfois tordues, et il faudra faire preuve d'imagination et d'astuce pour trouver comment aller au-delà de certains passages. Pour ce qui est de l'action, on est assez bien servi aussi. Les combats vous mettent parfois aux prises avec trois ennemis à la fois, et les gardiens de fins de niveaux sont grands et coriaces.

A noter que le jeu gère les extensions de mémoire, et permet d'éviter des chargements assez nombreux.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**17**
ANIMATION	**17**	**MANIABILITE**	**15**

91%

Disponible sur Amiga.

ROLLING RONNY

Virgin Games dispose d'un coursier très particulier: nez et cheveux rouges, et rollers aux pieds.





Voici la carte de la ville, avec les neuf niveaux du jeu. A la fin d'un tableau, ou quand vous n'avez plus de temps, la carte s'affiche, et le chemin que vous avez parcouru se trace à l'écran.



Ronny est un sacré rigolo. Garçon de courses depuis bien longtemps, il exerce dans une tenue très particulière: perruque rouge ébouriffée, nez rouge de clown, et rollers aux pieds. Ses employeurs l'ont questionné de nombreuses fois sur cette tenue, et, invariablement, il répond que c'est plus sûr, qu'ainsi les voitures le repèrent de loin et le klaxonnent quand il leur fonce dessus.

Ronny est connu de tous dans la ville, les commerçants le voient passer à toute vitesse devant leur devanture, les taxis se font doubler plusieurs fois par jour, et les policemen ne connaissent pas une journée sans que Ronny leur roule sur les pieds. Mais tous connaissent sa rapidité, et sa hargne à effectuer une mission.

C'est pour cette raison que Ronny a été contacté par Scotland Yard, pour son efficacité, son courage. Des voleurs ont dérobé les bijoux de la couronne de Fieldington, la ville de Ronny. Ces affreux ont caché les joyaux dans de petites boîtes qu'ils ont éparpillé un peu partout dans la ville.

Ronny n'a pas beaucoup de temps pour remplir cette difficile mission, Scotland Yard craignant que la nouvelle ne s'ébruite, et que les paisibles habitants de Fieldington ne se ruent dans la ville pour récupérer les bijoux.

Sur ses rollers, Ronny fonce, il saute partout, sur les rebords des fenêtres, sur les toits, il trace sur les trottoirs, zigzague entre les passants.

Fieldington est tout de même une ville étrange. il semblerait même que des aliens traînent un peu partout, bondissants et menaçants. Ronny devra les éviter eux aussi, ou les détruire. Pour l'aider dans sa quête, de nombreux bonus sont disponibles, des options aussi variées qu'intéressantes: super sauts, aimants, bombes, freeze écran, et autres klaxons rendant invincible.

AZERTY (*Marcel*, XXe siècle) n. p. Inventeur du clavier. Actuellement en procès avec l'américain Qwerty.
QWERTY (*John*, XXe siècle) n. p. Inventeur du clavier. Actuellement en procès avec le français Azerty.

testé sur AMIGA par Seb

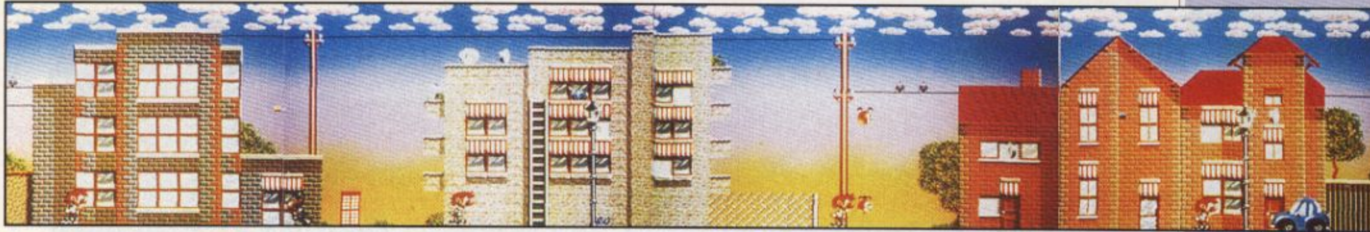
Voilà un jeu surprenant. Pas vraiment attendu, sans prétentions, Rolling Ronny est en fait un jeu très bien réalisé techniquement. Les graphismes sont très mignons, très colorés (on distingue même de superbes dégradés derrière les décors), le principe du jeu est très efficace (scrolling horizontal, et jeu à plates-formes), et enfin une difficulté bien dosée et des tableaux suffisamment longs pour que le jeu ait une bonne durée de vie.

On regrettera tout de même l'impossibilité de sauvegarder une partie, pour reprendre au niveau désiré, mais il est possible de faire un Continue au même niveau quand on vient de terminer une partie. Petit détail qui a son charme, le jeu sauvegarde les scores sur disquettes; idéal pour faire des compétitions.

Neuf gros niveaux avec un personnage charmant pour les amateurs de bons jeux de plates-formes.

GRAPHISME	17	SON	14
ANIMATION	16	MANIABILITE	17

92%

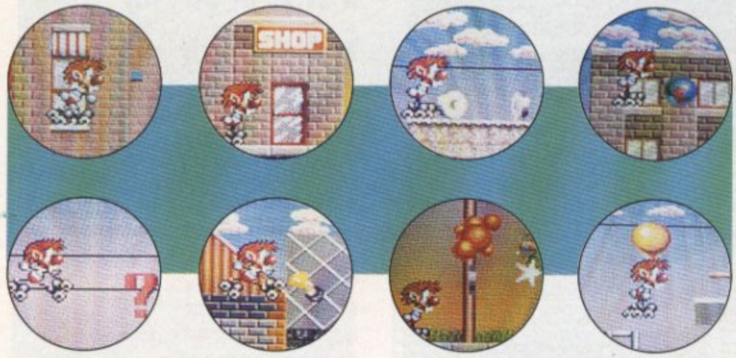


Les cubes contenant les joyaux

L'entrée d'un magasin

Les pièces à récupérer

Une boule d'énergie

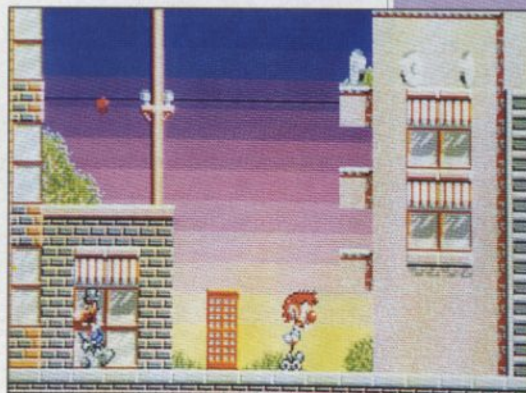


Ce point d'interrogation vous rapporte une option au hasard

Le megahonk freeze tous les monstres à l'écran

Les étoiles font apparaitre des pièces quand on tire dessus

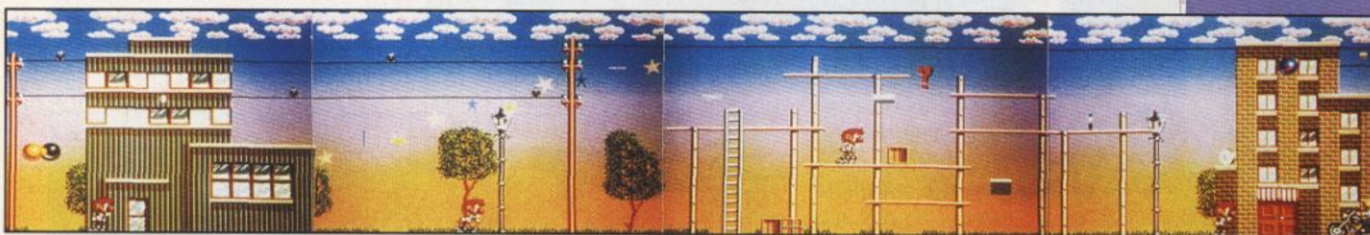
Après avoir été touché, Ronny redémarre avec un ballon

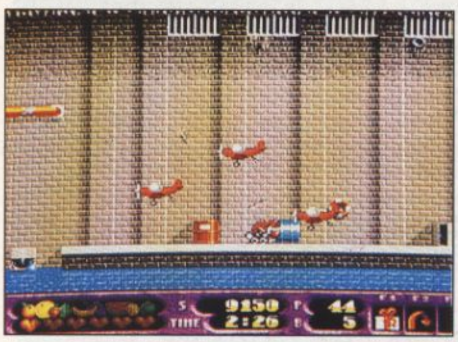


ST.

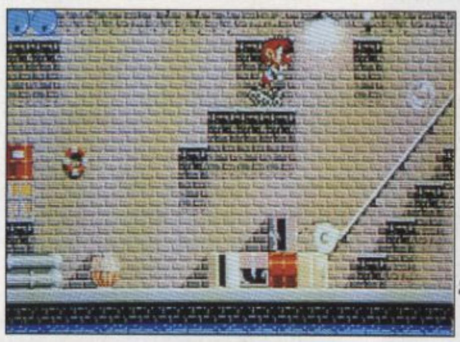
En haut de l'écran, il y a trois pièces à récupérer. Elles sont utiles pour acheter des options dans les magasins, ou pour payer le bus à la fin du niveau.

VIE (info) n. f. Jeu de rôle sans mode d'emploi. Certains le disent buggé.





Il y a des nouveaux ennemis dans chaque level. Ici, notre ami le clown se voit attaqué par une escadrille d'avions radio-télécommandés. Heureusement qu'il est armé, et que le fait de détruire ces avions rapporte des pièces.



ST.

testé sur* ST *par Seb

Hyper-amusant, ce Rolling Ronny, pas très original, mais terriblement efficace. Commencer une partie entraîne rapidement le joueur dans un cercle vicieux qui l'empêche de quitter son ST avant d'avoir résolu tous les tableaux, et ce n'est pas simple.

Même si l'intérêt du jeu est bon, le côté technique l'est beaucoup moins. Les graphismes, eux, sont réussis, mais les scrollings ne sont pas hyper-fluides, et un certain manque de rapidité diminue un peu la maniabilité.

Côté sons purs, ils sont amusants et réussis, mais en lieu et place des musiques on trouve des successions de bruitages assez énervants.

Un très bon jeu quand même, sauvé par le charme des graphismes et l'envie irrésistible d'avancer jusqu'à la fin du jeu.

MEGASTAR joystick

GRAPHISME	**16**	**SON**	**13**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**14**

90%

STARFLIGHT 2



Electronic Arts convie les amateurs d'Elite et de Star Trek à ouvrir de nouvelles routes commerciales.

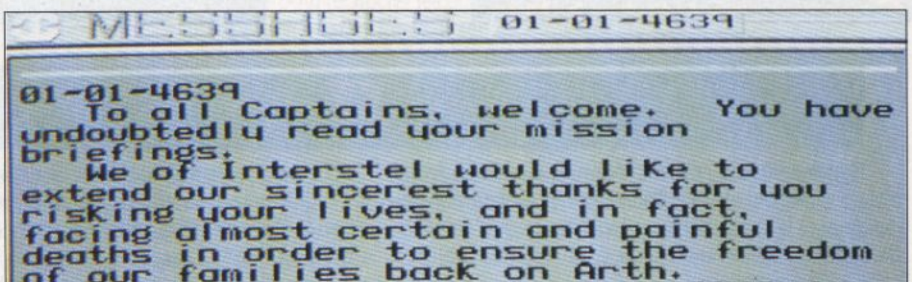
Ce couloir fait office de menu puisqu'il suffit de déplacer le petit personnage devant les portes qui correspondent chacune à un écran de commande ou d'information.

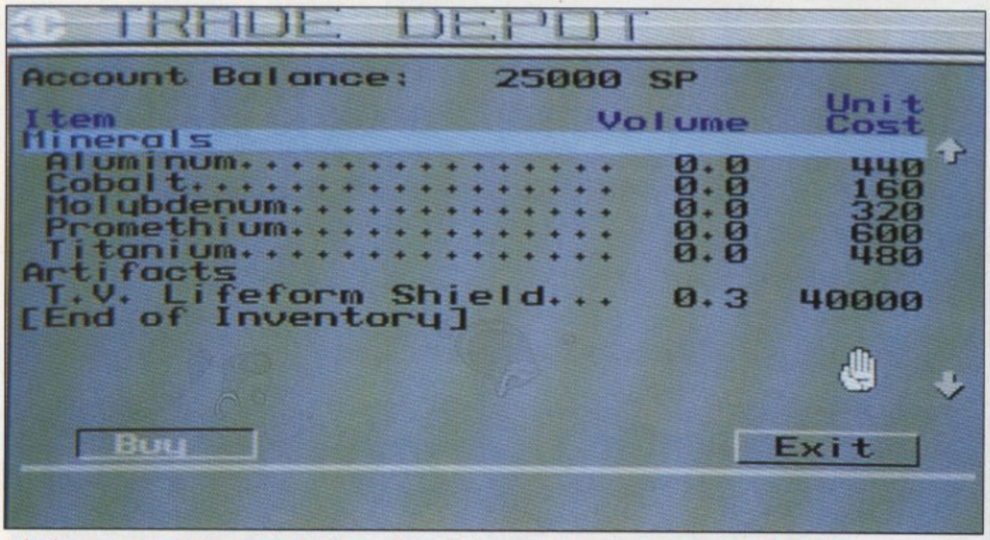
Bon, on ne va pas faire des pages sur le but de ce logiciel, non qu'il ne soit pas intéressant, mais lorsque vous saurez qu'il suffit "simplement" de faire du commerce entre les différentes planètes afin de gagner de quoi améliorer le vaisseau et monter des opérations encore plus juteuses, on dira que vous en savez suffisamment. Cela étant, il est plus facile d'en parler que de le faire car de nombreuses options permettent de donner un peu de vie à l'ensemble: ainsi, il existe, d'une part, cinq cent de ces planètes, mais en plus, 30 races d'extra-terrestres se baladent dans le coin. Vous pourrez, lorsque vous croiserez l'un de leurs vaisseaux, l'attaquer, mais aussi leur vendre ou leur acheter du matériel introuvable par ailleurs (ah... les Aliens Items). Naturellement, c'est cette dernière éventualité qui est la plus payante... tout du moins au début du jeu, lorsque votre appareil n'est pas encore assez puissant pour résister à un coup de laser. Détail amusant pour ceux qui maîtrisent l'anglais, les textes des communications sont écrits en pseudo-martien; ça doxnne dhes trhruukhs dhee cë shÿl'h. Forcément, en anglais, ça complique un peu les choses pour ceux qui ont déjà du mal avec l'anglais courant. Fluurclémhent.

Avant de décoller, vous allez devoir engager un équipage. Vous pouvez choisir leur race et leur nom, histoire de vous y retrouver plus facilement. Le plus simple est encore de nommer les gens par leur profession (navigateur, radio, etc.) et non pas comme je l'ai fait avec des noms exotiques et amusants mais peu évocateurs.

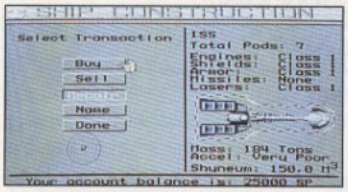


Ici, vous allez prendre connaissance de la mission. Certes, le jeu est fascinant mais avouez que c'est un peu aride, comme présentation.





Le but de ces voyages va être de commercer d'une planète à l'autre afin de gagner de quoi améliorer votre vaisseau afin d'aller plus loin sans danger pour acheter de quoi commercer afin de..



Alors, je prends un super bouclier ou je garde mes sous afin d'acheter plus de fret, au risque de tout perdre en cas de combat? Voilà qui rappelle des souvenirs aux tueurs de Targoïds.

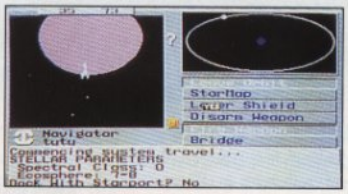




Carnet de bord du capitaine; coordonnées espace temps B-12. Monsieur Scott, poussée maximum...

Voilà le genre de rencontre que l'écran de la salle de communication vous fera faire. Dans certains cas, vous pourrez dialoguer; dans d'autres, combattre. Afin de diriger la conversation, vous utiliserez les commandes donnant le "ton" du dialogue (pacifique, impérieux, hostile, etc.).

Vous voilà prêt à atterrir sur une base. Vous allez pouvoir réparer votre vaisseau qui en a bien besoin et améliorer son équipement de défense et de combat.



RÉSEAU (info) n. m. Evite les déplacements en offrant l'opportunité d'écrire au "type du bureau du bout du couloir" de venir voir un truc.

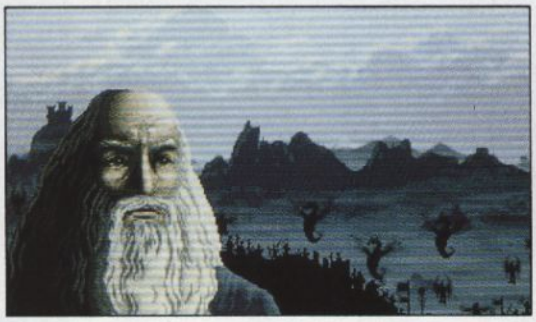
testé sur* AMIGA *par Moulinex

Le graphisme des écrans est très décevant mis à part les aliens, les animations très très décevantes (quand il y en a) mais le son est sympa. Heureusement, les commandes par souris sont pratiques et surtout, le scénario en béton armé garantit des mois d'exploration.

GRAPHISME 13 SON 15
ANIMATION 12 DIFFICULTE 16
90%
Disponible sur AMIGA. Notice VF : NON

CELTIC LEGENDS

Ubi Soft lance une nouvelle catégorie de jeux : le wargame celtique.





L'introduction du jeu est tout bonnement magnifique. Sur fond de montagnes, un travelling en scrolling différentiel fait apparaître Eskel le bleu, tandis que les troupes ennemies s'élèvent au loin, derrière lui. Puis, le travelling repart, pour se placer sur Sogrom l'écarlate. Même chose, les troupes d'Eskel cette fois apparaissent dans le fond, au loin.

Le royaume paisible de Celtica vient de perdre le plus précieux de ses habitants. En effet, le plus grand des magiciens de l'école d'Avallon vient de mourir. Cette disparition déjà pénible pose un autre problème énorme: la lutte pour le pouvoir entre ses deux élèves, Eskel le bleu et Sogrom l'écarlate. Sogrom a toujours été un peu tenté par le côté maléfique des choses, de la magie. Mais, du vivant de son maître, il était freiné, et s'appliquait tout de même à faire plaisir à son instructeur.

Maintenant, Sogrom l'écarlate s'est auto-proclamé Demog, magicien suprême, de Celtica. Une seule personne peut lutter contre lui, et c'est bien sûr Eskel le bleu.



Sur le château, et grâce au pentacle magique tracé sur le sol, le magicien peut faire apparaître des combattants en utilisant sa magie. En haut de l'écran, le choix des sorts est activé, il suffit de cliquer sur une des petites cases pour le lancer.

Celtic Legends est divisé en 23 îles qui sont autant de tableaux différents. D'une île à l'autre, l'agencement des éléments naturels change, ainsi que la taille de la zone de combat, le tout augmentant grandement la difficulté. Les deux camps s'affrontent jusqu'à disparition totale des membres du clan d'en face. Pour s'entretuer, Eskel et Sogrom disposent de leur magie, bien sûr, mais aussi de troupes: soldats, chevaliers, magiciens, cyclopes, anges, hypopodes et archanges pour Eskel; et gobelins, orques, sorciers, trolls, squelettes, dragons et démons pour Sogrom.

Au départ, ils ne disposent que de 7 soldats, mais, très vite, grâce à leur magie, ils pourront faire apparaître d'autres combattants dans leur camp en faisant des incantations sur le ou les pentacles présents dans l'île. Celtic Legends reprenant les principes des wargames de table, en les simplifiant un peu pour qu'ils soient plus ludiques et plus accessibles, le jeu est divisé en tours. A chaque tour de jeu, chaque magicien reçoit 100 points de magie qu'il peut dépenser en faisant apparaître des combattants, ou en lançant des sorts sur l'adversaire. Les coûts sont différents, bien sûr, et certains monstres comme les cyclopes ou les dragons ne peuvent être obtenus qu'à un niveau élevé de magie. Seulement, ce sont de fiers combattants. C'est au joueur de gérer tout cela.

Pour diriger et commander, le joueur a accès à deux types de visualisation: l'écran stratégique, à l'échelle des unités; et l'écran tactique, à l'échelle des membres des unités. Ainsi, pour aller au combat, le joueur déplace une de ses unités, composée d'un ou plusieurs combattants, sur la carte stratégique pour venir au contact avec une unité ennemie. Là, l'ordinateur passe en écran tactique, où vous voyez le terrain de plus près, et tous les membres de chaque camp. Il ne reste plus qu'à déplacer chaque homme un par un pour indiquer ses déplacements, ou sa cible s'il doit combattre.

Quand vous pointez sur une unité, quelques informations vous sont données sur son état, comme le nombre d'hommes qu'elle comporte, ou le nombre de cases qu'elle peut encore

parcourir. En mode tactique, le fait de pointer sur un personnage donne toutes les indications sur son état: dextérité, force, expérience, niveau de magie et points de vie.

La magie est très importante dans Celtic Legends. Voici quelques-uns des sorts. L'incantation permet de créer de nouveaux personnages amis. La transformation change un être en un autre prenant les caractéristiques du second mais pendant un tour seulement. La téléportation permet de passer d'une case à une autre, à tout moment, sur l'écran tactique uniquement.

Les îles où ont lieu les combats entre les troupes d'Eskel et celles de Sogrom sont habitées par des sauvages. Ils ne prennent parti pour aucun des camps, mais attaquent les unités les plus proches. Les sauvages sont de quatre types: les kobolds, les wolfens, les serpents et les Minos.

Beaucoup de combats attendent celui qui osera relever le défi de Sogrom l'écarlate. Puissiez-vous l'écraser rapidement.



Pour appliquer des plans stratégiques intéressants, il sera souvent important de séparer ses troupes. La manipulation est très simple: une fois le groupe à disloquer indiqué, deux rangées de rectangles s'affichent, avec le groupe de personnages en haut. Il suffit de cliquer deux ou trois bonhommes, de les glisser sur les carrés du bas, et hop, c'est fait, voilà un autre groupe de deux ou trois personnes.





Les pentacles donnent des points de magie supplémentaires aux magiciens quand ils restent à proximité. Cela permet, dans les combats, d'envoyer des boules de feu à distance, par exemple. Très énervant quand on est en face, et qu'on ne peut pas approcher.

CVOQSYUILLZE n. f. Fqute de frqppe.

testé sur AMIGA par Seb

La force majeure de Celtic Legends, c'est l'intérêt du jeu, bien sûr, puisque tout est basé sur la stratégie, la tactique et la ruse. Il n'y a pas la moindre séquence d'arcade, même si les combats sont animés, et de très belle façon, d'ailleurs. Les graphismes des personnages, tout comme ceux des décors, sont réussis.

Le système de gestion peut paraître assez lourd au départ, il y a pas mal d'icônes et de compteurs, mais il est organisé fort logiquement, et le commandement devient très instinctif.

Celtic Legends est un très bon jeu de stratégie, amusant et abordable. De plus, il est possible de jouer à deux, l'un contre l'autre, et là, ça devient vraiment fendant.

Magie, combat et stratégie, le sang va dégouliner des épées pendant de longues heures.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**16**	**90%**
ANIMATION	**17**	**MANIABILITE**	**17**	

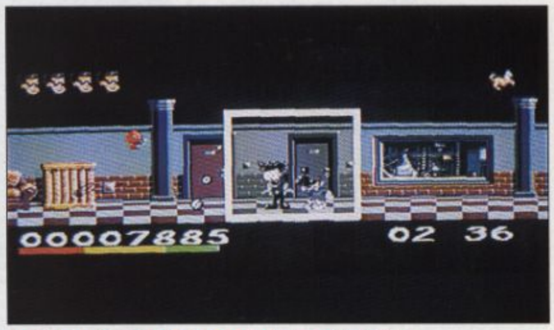
Disponible sur AMIGA.

Ocean met en scène le faucon de l'Hudson, un Arsène Lupin ricain.

HUDSON



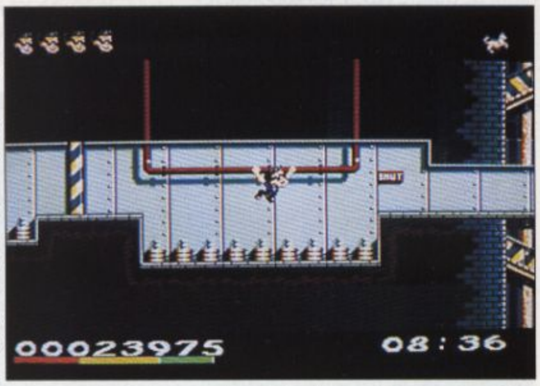
Pour être un gentleman cambrioleur il ne faut pas avoir le vertige!



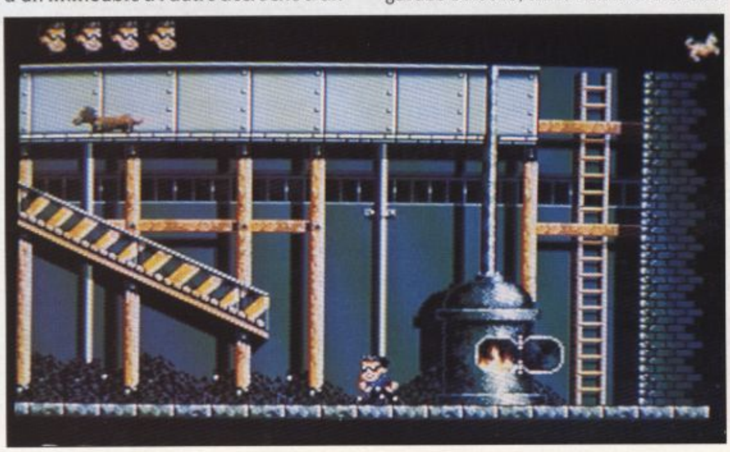
Un petit sourire pour la photo! En fait, dans ce métier mieux vaut éviter la publicité, car quand on se retrouve à la une des journaux c'est très mauvais signe.

Ocean s'intéresse toujours autant au cinéma et après Terminator 2, c'est le dernier film de Bruce Willis qui fait l'objet d'un jeu. Hudson Hawk est un célèbre gentleman cambrioleur qui vient de prendre une retraite bien gagnée (ou plutôt mal gagnée dans ce cas précis). Mais un couple de milliardaires veut s'emparer de trois objets réalisés par Leonard De Vinci, qui sont particulièrement bien protégés. Il leur faut donc engager le meilleur voleur pour y parvenir. Pour décider notre paisible retraité, le couple infernal enlève son meilleur ami afin de forcer la main à Hudson Hawk. Celui-ci n'a pas le choix, il doit accepter sinon son ami sera assassiné. Contraint et forcé, Hudson Hawk va se remettre au travail, mais heureusement il n'a pas perdu la main.

Pour effectuer ses trois larcins, Hudson Hawk va faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et surtout il va devoir se faufiler dans les endroits les plus inattendus. La vie de gentleman cambrioleur n'est certes pas de tout repos: il monte sur les toits, il passe d'un immeuble à l'autre accroché à un fil, il court dans les égouts, etc.. Hudson Hawk ne manque vraiment pas d'air, surtout lorsqu'il se faufile dans les conduits d'aération! De plus, la plupart du temps il doit affronter toutes sortes de personnages: vigiles armés, gardiens de musées, des rats et même un photographe qui tente sans cesse de lui tirer le portrait. D'autre part, bon nombre de salles contiennent des cellules photo-électriques ou des caméras de surveillance qu'il est nettement préférable d'éviter. En effet, chaque fois que l'alarme est donnée, des chiens se précipitent sur vous et vous aurez toutes les peines du monde à échapper à leurs crocs. Mais c'est dans le troisième larcin, lors du vol du trésor du Vatican, que vous aurez affaire aux gardiens les plus inattendus. En effet, il vous faudra non seulement repousser les attaques des gardes suisses, mais aussi celles des moines, ainsi que des commandos de bonnes sœurs qui tombent en parachute pour attaquer notre voleur!



Face à tous ces ennemis, Hudson Hawk n'a pas la partie belle car il n'est pas question de jouer du pistolet mitrailleur comme le premier Rambo venu. Il n'est pas un simple braqueur de banque, mais un gentleman cambrioleur, ce qui signifie qu'il n'est pas armé; question de standing! Hudson fait dans le subtil, il utilise des balles (pas des balles Pan!, des balles toc!, genre balles de ping-pong) pour assommer ses nombreux adversaires. D'autre part, ces projectiles servent également à actionner des interrupteurs hors de portée, ce qui est indispensable pour franchir certains endroits délicats. Tout au long de cette aventure, vous devez éviter des pièges de toutes sortes, ainsi que des machineries infernales qu'il faut absolument débrancher si vous ne voulez pas finir broyé, déchiqueté ou électrocuté. Je sais que ce n'est pas facile, mais vous ne croyez pas qu'il est aussi facile de dérober le trésor du Vatican que de piquer un paquet de chewing-gums dans le super marché du coin, non mais sans blague!



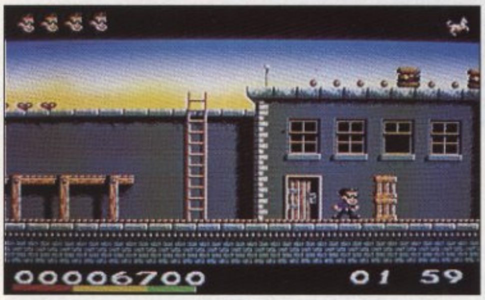
HAWK



Il faut être très rapide pour former la combinaison qui ouvrira le coffre. Vous allez en baver!

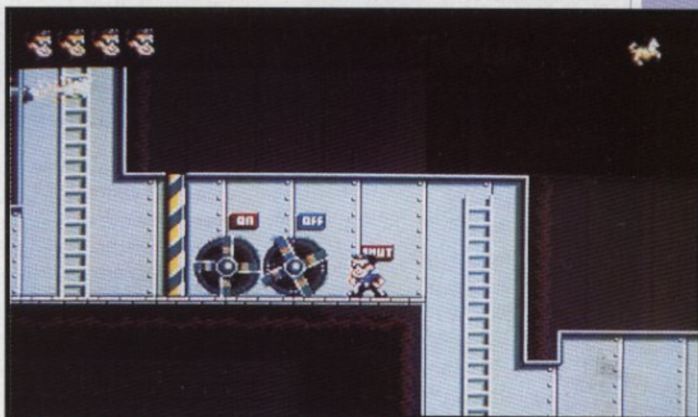


Les nonnes descendent en parachute sur les toits du Vatican... Miracle!

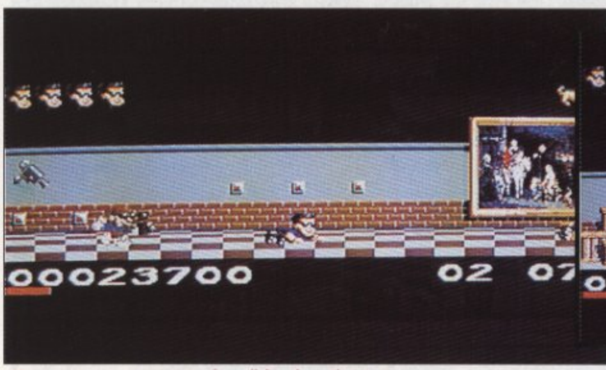


PLUS adv. Adverbe permettant de vendre un objet plus cher lorsqu'on le met après le nom. Voir aussi II, 2.0, LE RETOUR, +.

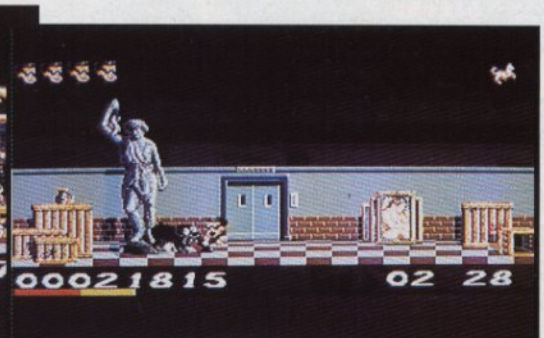
MOULINEX, **MICHEL** et **SEB** n. pl. Célèbres auteurs de définitions.



Bloquez les ventilateurs pour passer sans danger, mais il faut encore ouvrir les sas.



Mieux vaut ramper pour éviter les cellules photo-électriques...



...sinon les chiens croient que c'est l'heure du bifteck.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Alain Huygues-Lacour

En voilà un jeu qu'il est sympa. L'action est très prenante et si l'essentiel se passe au niveau des réflexes, il faut quand même réfléchir un peu pour passer à certains endroits sans y laisser des plumes. Le mode de contrôle du personnage est assez surprenant dans un premier temps, car il dérape un peu et il faut être très précis, mais tout baigne après une ou deux parties. Par moments, ce jeu rappelle un peu Rick Dangerous, ce qui est loin d'être une mauvaise référence, d'autant plus que l'humour est également au rendez-vous. Hudson Hawk tire une drôle de tronche lorsqu'il se fait piéger, notamment lorsqu'il est pris en photo. La réalisation est excellente et l'on appréciera tout particulièrement le graphisme. Vous ne risquez pas de vous ennuyer en compagnie du gentleman cambrioleur et puis, ce n'est pas tous les jours que l'on a l'occasion de braquer le Vatican.

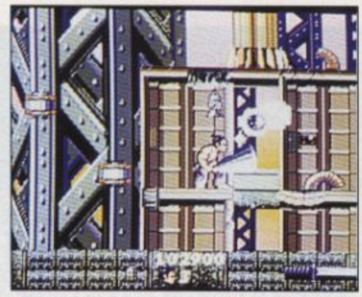
GRAPHISME	**18**	**SON**	**17**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**16**

92%

Disponible sur AMIGA.

FIRST





Dans ce niveau, vous êtes sur une énorme plate-forme qui monte à toute vitesse. En décor de fond, il y a plusieurs pilliers, à différentes distances, et ils défilent donc à différentes vitesses. C'est du plus bel effet.

ADRENALINE n. f. Substance dopante naturelle. Ex: "Eh, les mecs, je suis au bord de l'overdose" (*Marc Andersen*, 1991).

Le seigneur Akira et son disciple, un jeune samouraï, collectaient tranquillement les impôts auprès des paysans de leur fief, quand le Demon King est apparu et s'est lancé dans un massacre minutieux. Il n'y eut qu'un survivant, le samouraï. Le Demon King le laissa vivant pour qu'il puisse porter la nouvelle partout autour de lui, pour qu'il puisse annoncer qu'un nouveau maître venait régner sur tous les territoires alentours. Depuis ce jour, le jeune samouraï ne rêve que de vengeance, et c'est avec le peu de savoir qu'il a, mais surtout avec l'épée magique de son défunt maître qu'il se met en route pour le palais terrifiant du Demon King.

La soif de pouvoir de celui-ci étant sans limite, il décide de partir dans le futur, pour se retrouver en des temps où les humains sont peu nombreux, et surtout, où ils ont oublié la magie. Ainsi, le Demon King pourra régner sur le pays tout entier en n'ayant qu'une très faible résistance. Le jeune samouraï arrive juste à temps, et réussi à être embarqué dans le futur aussi, au Japon, en l'an 2323. Le combat peut commencer.

Même si le scénario de First Samurai n'est, en fait, qu'une simple histoire de vengeance, ne vous y trompez pas, le jeu lui est d'une richesse énorme.

Tout d'abord, les niveaux sont nombreux, il y en a 10, et chacun d'entre eux est énorme. Le personnage évolue dans des décors vus de côté, sur plusieurs plans, avec, dans le fond, un superbe dégradé de couleurs.

Le principe et le maniement du jeu sont simples: le joueur dirige le samouraï qui se déplace à gauche, à droite, en haut et en bas, il peut sauter, se baisser, grimper aux diverses parois, et surtout combattre. Les coups sont nombreux, coups de pieds, coups de poings, mais surtout maniement du sabre aussi bien au sol qu'en l'air. De plus, le joueur peut ramasser des options d'armes, qui lui apportent des tirs en plus des coups de sabres. En fait, First Samurai est à la fois un jeu d'arcade/aventure où l'on se déplace dans de nombreux niveaux, mais aussi un beat'em up et un jeu d'arcade, certains endroits du jeu étant truffés d'ennemis qui vous foncent dessus sans arrêt.

Les dix niveaux sont en fait composés de cinq décors complètement différents, avec d'autres monstres, et d'autres énigmes. En effet, pour passer au niveau suivant, vous devez collecter les objets magiques du tableau. Ceux-ci vous seront utiles pour certains passages difficiles, l'esprit de votre maître apparaît pour vous indiquer que vous pouvez utiliser la magie, il ne reste plus qu'à presser une touche, et, selon le niveau, des petits anges viennent retirer un obstacle, des marches étincelantes apparaissent ou des rondins de bois forment un pont au dessus du vide.

Les objets magiques sont indispensables pour accéder au boss de fin de chaque niveau qui sont à chaque fois protégés par un passage impossible à franchir sans la magie.

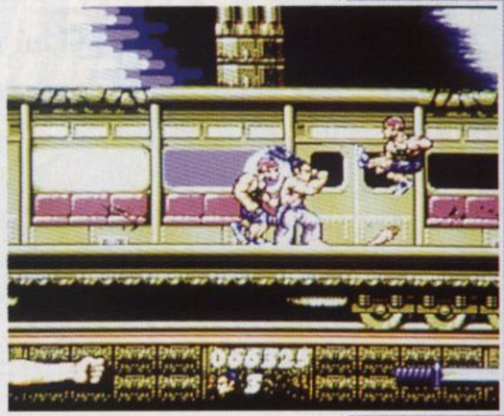


SAMURAI

Les samouraïs de Mirrorsoft ne sont pas comme les autres, ils voyagent dans le temps.

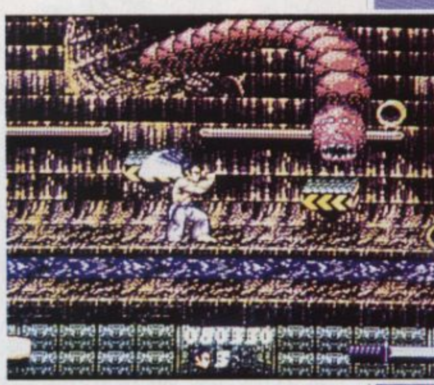
Mev Dinc, responsable projet et programmeur, semble avoir eu du mal à se remettre du long débuggage de First Samurai. La dernière fois que ses collègues de travail l'ont vu, il courait torse nu dans la forêt, en poussant des cris, et en portant des atémis sur les troncs d'arbres. Sa famille commence à se lasser de ses petits jeux, sa femme et sa fille en particulier, qui supportent mal de devoir rester en Geisha toute la journée pendant que Mev s'entraîne au combat dans le jardin. Espérons que tout rentrera dans l'ordre rapidement.





Ce niveau est vraiment purement arcade, il n'y a qu'un sens de scrolling, horizontal, et les ennemis arrivent nombreux, et sans arrêt, comme dans le meilleur des Beat'em Up.

Deux des monstres de fin de niveau. Certains sont classiques, comme le serpent qui vous tourne autour, mais d'autres sont plus originaux, comme ce robot-ascenseur qui monte quand vous le frappez.







testé sur **AMIGA** par Seb

Très impressionant ce First Samurai, pour plusieurs raisons. Les graphismes, déjà; ils sont superbes, les animations des personnages, les coups portés, les sauts, tout ça est vraiment très bien fait; les bruitages, magnifiques, beaucoup de digits qui donnent une ambiance très particulière au jeu. Ensuite, l'intérêt du jeu est énorme, il y a beaucoup de choses à faire dans chaque level: de nombreux ennemis à combattre, et des objets cachés un peu partout.

A noter qu'il est possible de faire de nombreuses sauvegardes, ce qui est bien utile pour terminer un jeu de cette taille.

MEGASTAR joystick

GRAPHISME	**17**	**SON**	**19**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**18**

94%

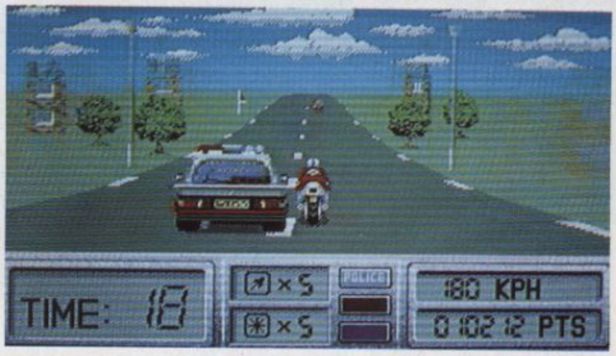
Disponible sur AMIGA.

OUT RUN EUROPA

Les courses de Testarossa ne suffisent plus à M. US Gold, il lui faut des motos à travers toute l'europe.



Une belle ligne droite, et une voiture à doubler. L'idéal pour pousser des petites accélérations. Votre moto dispose d'un turbo limité, malheureusement. Pour récupérer des turbos, il faut ramasser des options, qui traînent de temps en temps sur la route.



Eh oui, ça arrive. Parfois on va trop vite, souvent même. Et les flics vous ratrappent, on se fait arrêter, même. C'est tout de même un peu ridicule pour un super agent secret comme vous.

Simeon Kurtz est le meilleur agent secret de l'Unité 6. Cette même unité est la meilleure de toutes celles actives dans les services secrets de sa gracieuse majesté. Vous comprendrez ainsi aisément pourquoi Simeon était terriblement vexé, ce matin, d'apprendre que la mission que l'on venait de lui confier consistait uniquement à faire une livraison à Berlin. C'est le genre de mission que l'on donne aux nouveaux, aux tristes débutants sans expérience pour qu'ils se fassent la main, qu'ils entrent peu à peu dans le monde fascinant de l'espionnage et du contre-espionnage international.

Seulement, en quelques instants, tout venait de basculer. Cette mission qui promettait de n'être qu'une sorte de promenade pour James Bond à la retraite, venaient de se transformer en course-poursuite infernale à travers l'Europe. En effet, des membres des services adverses viennent tout simplement de vous dérober les documents. Ils ne se sont, d'ailleurs, pas contenté de prendre l'objet de votre mission, mais aussi votre véhicule personnel, votre Ferrari F40, et ça, ça énerve.

Pour ne pas perdre de temps, et vous mettre tout de suite à leur poursuite, vous avez été obligé vous aussi de commettre un délit, vous avez piqué une moto qui stationnait juste en face de chez vous, alors que les autres voleurs, les méchants, pas vous, fonçaient au bout de la rue.

S'ensuit alors une poursuite sur route violente et acharnée, sachant que la police s'en mêle, et tente de vous arrêter lorsque vous allez trop vite. A deux reprises, entre Londres et Berlin, la course aura lieu sur mer, à bord d'un scooter des mers et d'un hors-bord.





Une bien jolie gamelle, en effet. Mais rassurez-vous, le pilote va se relever, et il repartira en trombe, il n'a pas le tellement le temps de rester à rêvasser tranquillement allongé au milieu de la route.



testé sur AMIGA par Seb

Le grand professeur Originalité n'a pas voulu mettre beaucoup de lui-même dans ce logiciel. Même si l'histoire est un tout petit peu plus évoluée qu'un simple jeu de course contre le temps, ce n'est presque qu'un jeu de course contre le temps.

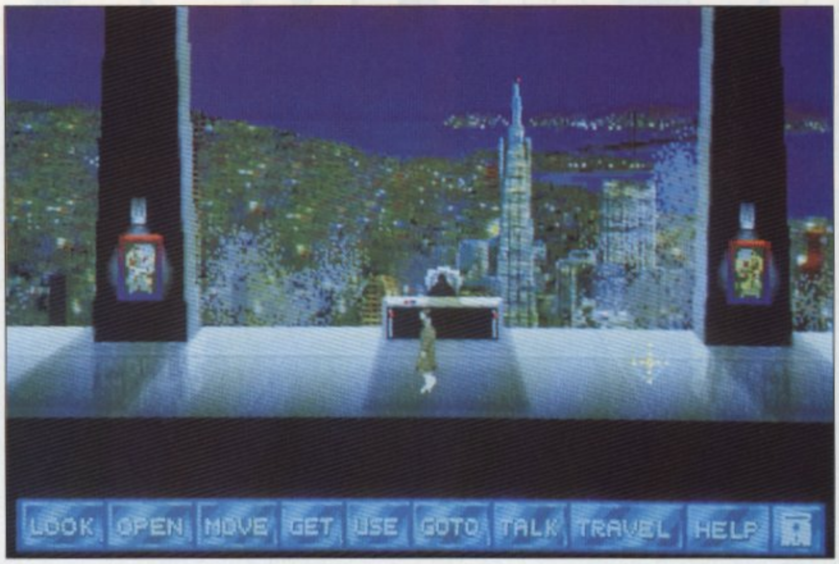
Les décors défilent rapidement au bord de la route, c'est un bon point; et les graphismes de fond sont réussis. Par contre, les sprites des véhicules sont peu nombreux, et reviennent sans arrêt, à croire qu'il y a deux marques de voitures sur toute la planète.

Out Run Europa est donc un jeu très classique, mais il s'avère efficace, grâce à sa rapidité, et les changements d'un level à l'autre.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**14**	**82%**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**15**	

Disponible sur Amiga

Un détective privé post-atomique est le héros de ce logiciel d'Access.

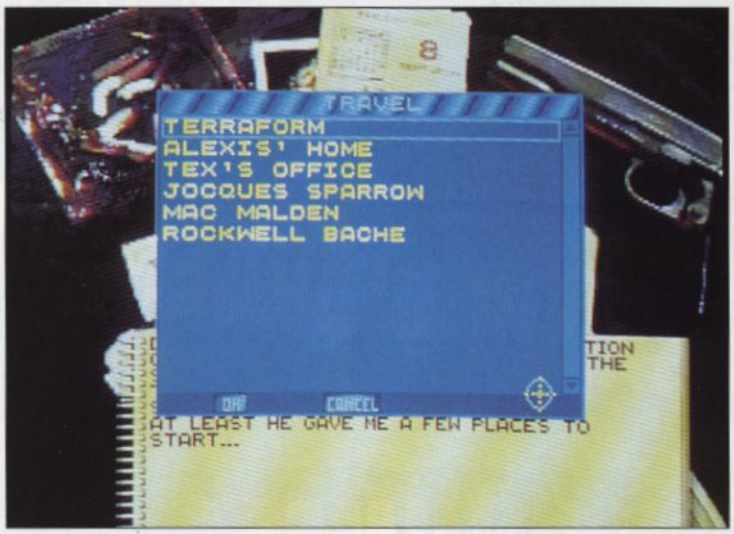


En bas de l'écran, différentes commandes accessibles en cliquant dessus ou en utilisant les touches de fonctions, permettent de prendre, utiliser un objet mais aussi de parler, se déplacer et voyager.

MARTIAN MEMORANDUM

Plus proche de Marlowe que de Blade Runner, le personnage que vous allez incarner dans ce jeu est très basiquement engagé par le patron d'une grosse société dont la fille a disparu. Cela dit, la ressemblance avec le roman noir s'arrête là puisqu'en fait de Faucon, c'est d'un Faucon de Mars dont vous allez devoir suivre les traces. En effet, le père éploré en question dirige une société de "Terraforming", c'est-à-dire une boîte spécialisée dans la création sur des planètes de zones habitables par l'homme. L'enquête commence à San Francisco après une guerre nucléaire mais qui sait, peut-être serez-vous amené à continuer vos investigations sur la planète rouge...

Humphrey Moulinex



Voyager (Travel) permet de se rendre simplement d'un lieu à l'autre. La fenêtre Travel propose de nouveau lieux lorsqu'on en entend parler dans une conversation avec un personnage interrogé ou par l'intermédiaire du Comlink.



Le Comlink est un ordinateur portable vachement bath fixé sur votre bras. Il permet d'interroger une charmante opératrice sur différentes personnes ou lieux.



Ambiance post-nucléaire oblige, les personnages sont parfois un peu déglingués. Ne trouvez-vous pas que ce mutant irradie de bonheur?



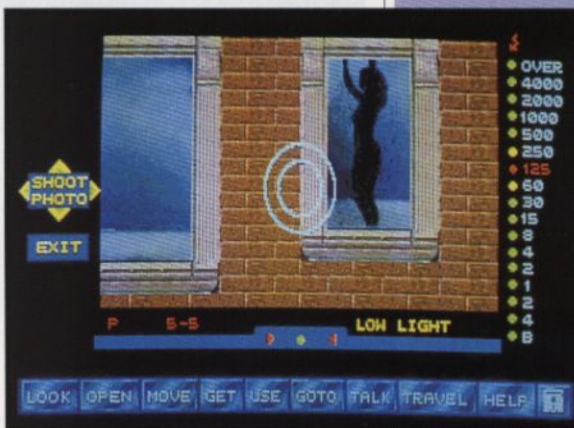
Très pratique, une commande Help permet d'avancer dans le jeu sans trop déflorer le sujet. A chaque lieu correspondent plusieurs indices répartis sur plusieurs niveaux. Un premier clic sur "Round green door" donnerait par exemple "Open chest" alors qu'une deuxième interrogation vous proposerait "Get the key, unlock round green door then go east". La troisième vous dirait enfin "Say to Gimli follow me". C'est un exemple, hein, parce que dans ce jeu, vous ne rencontrerez absolument pas ce type de personnages. Pas du tout, même.



La majorité des personnages rencontrés s'expriment de vive voix et bougent. Ô joie, il n'est pas nécessaire de disposer d'une carte sonore pour profiter des voix et bruitages digitalisés, le son "Realsound" (d'excellente qualité) passan par le haut parleur du PC.



Très "tendance" comme on dit à Marie-Claire, des scènes animées viennent parfois s'intercaler entre deux actions afin de permettre au joueur de suivre le cours des événements.



Pratique pour délier les langues mais pas vraiment moral, vous pourrez faire chanter la belle à l'aide des clichés réalisés. Pas de panique, cet Olympus est automatique.



En général, les endroits que vous visitez seront aussi beaux que celui-ci. On remarquera au passage la couleur rougeâtre du ciel, relative à la dernière explosion nucléaire et non pas au coucher de soleil comme les romantiques pourraient le penser. Ou alors si, mais un ultime coucher.



Il suffit d'un simple clic pour intervenir sur le décor. On peut par exemple ouvrir des meubles, actionner des interrupteurs ou ramasser ce qui traîne. Détail curieux, il n'est pas possible de poser quoi que ce soit.

FORÊT n. f. Espèce en voie de disparition.

testé sur PC par Moulinex

Très semblable à Final Countdown du même éditeur, ce logiciel est particulièrement soigné. Le graphisme est sans reproche et surtout, le son très bien géré. Un possesseur de carte Adlib pourra ainsi l'utiliser pour écouter la musique tandis que les bruitages et les voix digits passeront par le haut-parleur du PC. Les animations des personnages sont très bien réalisées mais un peu lentes. Pas plus que chez les concurrents cependant. Les commandes se font idéalement à la souris mais si vous voulez tapoter sur votre 102 touches ou secouer votre joy, c'est prévu.

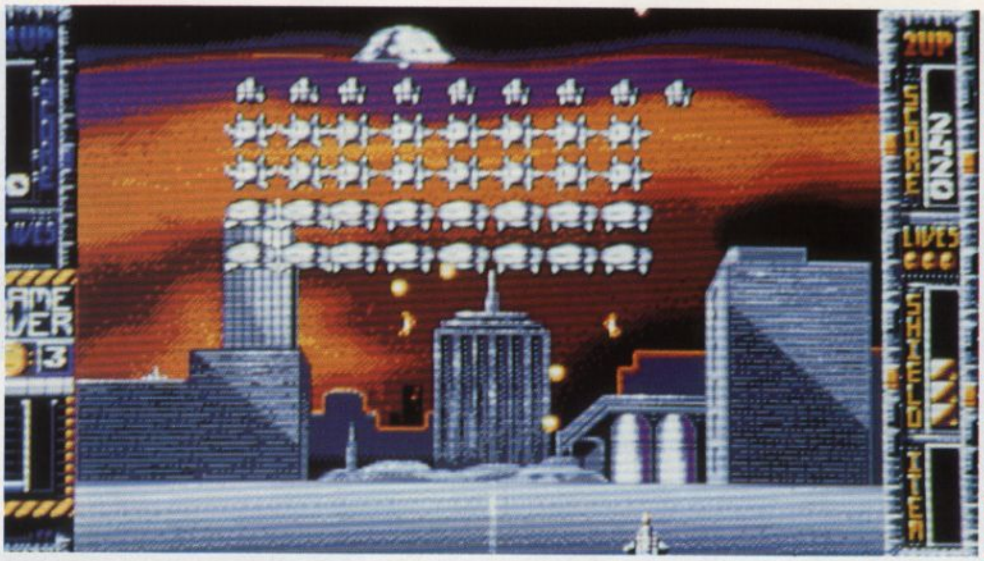
Encore une chose: l'installation du jeu sur disque dur est facilité par la présence d'un menu à la Windows de toute beauté. En prime, pendant le décompactage des données, un jeu de questions-réponses portant sur Mars apparaît dans une fenêtre. En revanche, lorsque le jeu est installé, on est obligé de passer par un éditeur de fichier pour modifier la configuration (interface, type de carte son, etc.), ce qui n'est pas du plus pratique vous en conviendrez (comme on dit dans les journaux chics).

MEGASTAR joystick

GRAPHISME VGA	**17**	**SON REALSOUND**	**16**
ANIMATION	**16**	**DIFFICULTE**	**16**
TAILLE	**7,5 Mo**		

92%

Disponible sur PC. Notice VF : NON



Les extra-terrestres se déplacent de gauche à droite, puis de droite à gauche, bon. Ils descendent, aussi. Bon. Votre vaisseau est en bas, vous n'avez plus qu'à les arroser. Le vaisseau qui passe en haut, le plus gros en forme de soucoupe, vous rapporte des bonus.



Certains extra-terrestres deviennent énormes quand vous leur tirez dessus et qu'ils ont la place de s'étendre. Il faut alors tirer plusieurs fois pour les éliminer.

Domark va tenter de vous faire sombrer dans la nostalgie la plus profonde en sortant ce jeu directement lié à l'un des premiers jeu vidéo.

SUPER SPACE INVADERS

C'est se trouver dans une position étrange que de devoir expliquer, ou résumer, le principe d'un jeu comme Space Invaders. Bien sûr, il ne s'agit pas ici de cet ancêtre du jeu vidéo lui-même, mais d'une réactualisation; mais celle-ci reprenant vraiment le thème et le principe de Space Invaders, il faut bien en donner les bases. C'est maintenant classique dans les jeux sur ordinateur ou console, mais à l'époque c'était nouveau: les extra-terrestres envahissent la terre. Vous êtes donc propulsé aux commandes d'un lance-missiles qui doit anéantir les vagues d'aliens venus de l'espace. Vos ennemis se déplacent en rangs, sur les côtés, et descendent d'un cran vers le bas à chaque fois qu'ils touchent un bord de l'écran. Puis, ils repartent dans l'autre sens, et ainsi de suite.

Super Space Invaders reprend exactement ce principe, en améliorant beaucoup les graphismes, et en ajoutant des options, des monstres de fin de levels, des bonus stages, et de nombreuses animations entre les niveaux.

Il est bien sûr possible de jouer à deux. La compétition se place alors sur le score, puisque vous combattez les mêmes ennemis, il faut donc en détruire un maximum, le plus rapidement possible.

Pour obtenir des options (double ou triple tirs, laser qui traverse une colonne d'aliens, laser qui ravage une rangée entière, tir explosant en l'air et détruisant plusieurs ennemis, etc...), il faut détruire la soucoupe volante qui passe de temps en temps tout en haut de l'écran. Son explosion libère alors une capsule qui vous donnera l'option si vous l'attrapez.

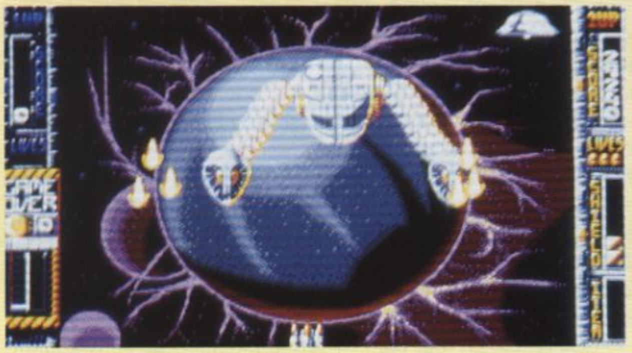
Il y a douze niveaux différents, chaque niveau disposant d'un décor de fond différent, et de trois tableaux d'aliens à détruire. A la fin de chaque level, vous accédez ou à un bonus stage où vous sauvez des vaches des attaques extra-terrestres, ou à un combat contre un grand et gros vaisseau beaucoup plus dangereux que ses petits compatriotes.

Autre originalité, les aliens se déplacent parfois en cercle; ils peuvent doubler de taille quand vous les touchez s'ils ont la place de grossir, devenant ainsi plus difficiles à détruire.



HISTORIQUE

Toshirio Nishikado est l'inventeur génial de Space Invaders. Employé chez Taito à l'époque, en 1977, Mr Nishikado a eu le pressentiment que les nouveaux microprocesseurs de l'époque permettraient de faire mieux que le Pong d'Atari. Il a passé 10 mois sur le projet, de septembre 1977 à juin 1978, qui s'appelait au départ Space Monster. Les versions finales se sont vendues comme des petits pains, et très rapidement Taito fut en rupture de stock. Les copies pirates circulaient partout tant la demande était forte. La Space Invaders-mania a envahi le monde entier à l'automne 1979, un véritable phénomène de société.

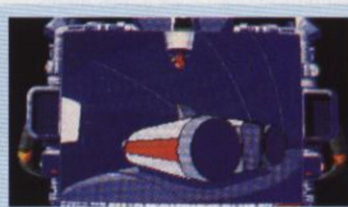




Tous les 3 niveaux terminés, vous ferez face, ou à un gros vaisseau plus puissant, ou à des soucoupes qui viennent enlever des vaches que vous devez garder.



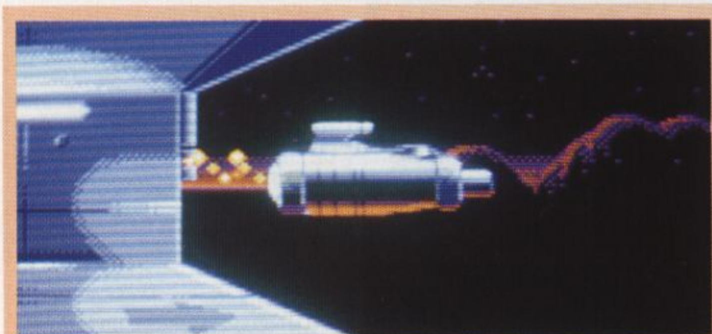


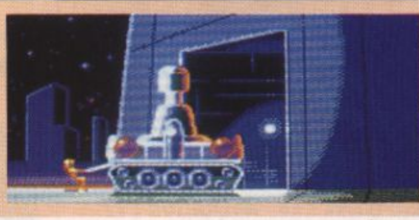






L'introduction du jeu est amusante, il y a un petit dessin animé qui montre l'arrivée de l'invasion extra-terrestre, avec l'alerte qu'elle suscite. Puis vous décollez avec votre vaisseau pour aller les descendre. Tout le long du jeu, il y a des écrans graphiques purement esthétiques et amusants de ce genre. Entre les niveaux, après les scores, etc...





testé sur* AMIGA *par Seb

Les remakes de Space Invaders ont, jusqu'à maintenant, souvent été des navets sans nom, les nouvelles versions n'apportant rien du tout. Ici, il y a vraiment beaucoup de choses en plus, beaucoup d'animations, d'écrans intermédiaires, et beaucoup d'options et de nouvelles choses pendant le jeu. Les graphismes sont réussis, les déplacements des ennemis simples, mais rapides, et les bruitages sont composés d'un intéressant mélange entre bruitages de la version originale et nouveaux sons.

A l'arrivée, on se retrouve avec un bon jeu, efficace, et prenant, surtout quand on joue à deux en même temps, sur les mêmes tableaux.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**15**	**84%**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**18**	

Disponible sur Amiga.

RISE OF THE DRAGON

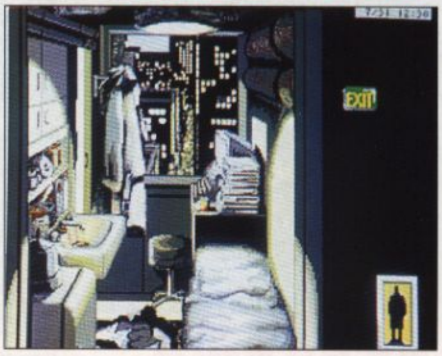
EDITEUR : DYNAMIX
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Amis de Blade Runner et autres Terminator – le film –, voici de quoi occuper vos longues soirées d'hiver. Nous sommes en 2053 et le moins qu'on puisse dire, c'est que la vie à LA est devenu un enfer (en espagnol, c'est plus rigolo: La vie à "Les Anges" est devenu un enfer. Bref). Au menu, pollution, décrépitude d'à peu près tout et en prime, vous, William "Blade" Hunter, détective privé, qui venez de vous faire jeter de votre boulot. "On aime pas vos méthodes", qu'ils ont dit avant de vous remercier. Pourtant, vous seul savez que le mal est en marche. Certains l'appellent Dragon, d'autres progrès, d'autres...

Bénéficiant de graphismes 32 couleurs à tomber de bonheur, Rise of ze Truc est très agréable à jouer. Comme chez Sierra (dont Dynamix dépend), tout se fait à la souris. Différence cependant, pas de barre de menu, les options apparaissent directement lorsqu'on déplace le curseur sur l'image. Autre particularité rajoutant à l'ambiance, la bande son, à base de digits, est une pure merveille.

En revanche – vous vous doutez bien que tout ça prend une place folle – il faudra disposer d'un disque dur pour jouer sans piquer de crise: le jeu tient sur 10 disquettes! En tout cas une réussite, comme on dit lorsqu'on n'a pas peur des phrases sans verbe.

GRAPHISME : 18 ANIMATION : 16
SON : 17 DIFFICULTE : 17
VERDICT : 94%



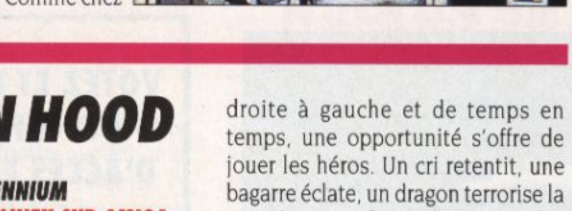
ROBIN HOOD

EDITEUR : MILLENNIUM
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 19
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Reprenant la présentation de Powermonger, Robin Hood fait partie de cette nouvelle génération de logiciels dont les héros semblent "vivre" sans qu'on ait à s'en occuper. Ainsi, lorsque vous ne donnez pas d'ordre à Robin, ce dernier vaque à ses occupations. De même, les villageois et les animaux des environs s'occupent de leurs affaires. Naturellement, vous allez pouvoir intervenir; c'est même fortement recommandé puisqu'en tant que héros local, vous allez devoir résoudre une multitude de problèmes. Le jeu se déroule donc ainsi: vous vous promenez à droite à gauche et de temps en temps, une opportunité s'offre de jouer les héros. Un cri retentit, une bagarre éclate, un dragon terrorise la contrée, etc. A chaque fois, ce que les personnages disent ou pensent s'affiche dans une bulle. A noter que cette version est entièrement en français à l'écran.

A chaque déplacement, le décor 3D scrolle. Afin de renforcer l'impression de survoler un petit monde, les paysages se modifient en fonction du changement de saison. Superbe et très prenant.

GRAPHISME : 16 ANIMATION : 17
SON : 17 DIFFICULTE : 17
VERDICT : 93%



IMMORTAL

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE PAR ARTEMUS DANS JOY N° 10
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC

Vous savez ce que c'est: on pénètre dans un Dungeon avec la ferme intention de se dégourdir les jambes, et on se retrouve à zoner pendant des mois avec, en prime, une quête de la plus haute importance: délivrer son ancien prof de magie. C'est ce qui arrive au héros de ce jeu et, partant de là, à celui qui le dirige, c'est-à-dire vous. Toujours présenté en 3D isométrique, toujours aussi bô, The Immortal est hélas toujours aussi lent, et ce n'est pas le PC qui va y changer grand chose; puisque 3D isobidulique il y a, les décors s'affichant dans la fenêtre de jeu sont bien obligés de scroller et comme le PC n'est pas le roi du scrolling, forcément, ça rame. Les sprites, très beaux, sont plus importants et surtout plus lisibles que dans les versions précédentes et la musique Adlib très imposante. Dommage que les bruitages ne suivent pas. Il faut toutefois reconnaître que les commandes sont assez pratiques et on notera avec surprise que les deux boutons du joystick sont gérés, ce qui est particulièrement:

a) rare.
b) pratique.
c) simple.
d) inédit pour finir un texte.

GRAPHISME VGA : 15 SON : 15
ANIMATION : 13 MANIABILITE : 15
VERDICT : 88%



ESPRIT DE L'ESCALIER loc. Processus de pensée qui consiste à trouver des proverbes qui auraient été très bien pour le dernier numéro, alors qu'on est en train de chercher des définitions, et plus du tout des proverbes. Ex: Œil pour œil, dent pour dent, estomac pour estomac, petit doigt de pied pour petit doigt de pied.

MAGIC POCKETS

THE BITMAP BROTHERS



The BITMAP BROTHERS

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS

Renegade

KNIGHTS OF THE SKY

EDITEUR : MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 13
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC, ST

Les chevaliers du ciel, s'en vont vers le soleil. Pardon? Ah oui, Knights of ze, donc. Cette version Amiga est assez agréable. Il faut dire que ce n'est pas tous les jours qu'on vous propose de piloter de vieux coucous et non pas ces engins de fous qui volent de nos jours. Techniquement, rien à redire: le jeu est rapide et le graphisme bien rendu. De plus, la 3D des paysages est très riche. Enfin, pour achever de vous convaincre, sachez que le jeu permet de voler sur plusieurs types d'appareils et que ceux-ci ne se pilotent pas tous de la même façon.

GRAPHISME : 15 ANIMATION : 15
SON : 14 MANIABILITE : 16
VERDICT : 89%



SECRETS WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

EDITEUR : LUCASFILM GAMES
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DISPONIBLE SUR PC .

Bon, il se passe un truc incroyable: un jeu testé il y a... houlà, sort seulement maintenant. Faut dire qu'à l'époque, c'était BÔTGV qui testait et avec un nom pareil, il allait rudement vite. Du coup, le revoili le revoilà. Indéniablement, c'est super beau puisqu'en 256 couleurs et surtout, c'est aussi très rapide. Trimballer autant de couleurs à l'écran tient de la prouesse. De plus, ce simulateur de combat vous permettra de piloter de nombreux appareils.

Le réalisme, très poussé, permet non seulement de reconnaître la plupart des appareils dessinés, mais surtout d'admirer quelques scènes inédites telle cette aile qui se troue soudain tandis que vous observiez vos contemporains de haut et de côté. Le son, ni bon ni mauvais a au moins le mérite d'accepter les cartes Adlib et compagnie; c'est déjà ça.

En revanche, le réalisme du pilotage passe un peu à l'as et les spécialistes de la simulation trouveront le jeu trop "arcade".

GRAPHISME VGA : 17 SON : 14
ANIMATION : 17 MANIABILITE : 15
VERDICT : 90%



CROISIERE POUR UN CADAVRE

EDITEUR : DELPHINE
TESTE PAR DANY SUR ST
DEJA TESTE DANS JOY N° 19
DISPONIBLE SUR AMIGA et ST

Raoul Dusentier, inspecteur de police à Paris, est invité par un riche armateur grec pour une croisière sur son yacht. A peine met-il les pieds sur le bateau que Niklos Karaboudjan, l'armateur grec, se fait lâchement poignarder dans le dos. Alerté par Hector, le major-dome de Niklos, vous vous rendez immédiatement sur les lieux du crime. Le temps de se pencher sur le corps et pan! Un coup de matraque vous envoie au pays des 36 chandelles! L'enquête commence dans le bureau de Niklos, là où le corps de la victime a été vu pour la dernière fois. Eh oui, la dépouille a disparu. Curieux, très curieux. Vous allez devoir interroger tous les suspects, c'est-à-dire tous les invités de Niklos à cette croisière. Au fil de l'enquête vous allez mieux connaître les liens qui unissent ou séparent les protagonistes de cette sombre histoire de gros sous. La version ST a moins de couleurs que la version Amiga et le son est bien évidemmment moins bon. On retrouve le même problème de jonglage avec les disquettes que sur Amiga. A part ça c'est du tout bon et on se laisse prendre au jeu. C'est le cas de le dire!

GRAPHISME : 16 ANIMATION : 14
SON : 11 DIFFICULTÉ: 14
VERDICT : 94%



◊ (Mac) n. m. Petit carré (peu usité).
! interj. Ça alors.
? interj. Ah bon.
?!? interj. Ah bon ça alors ah bon.
?◊!! interj. Ah bon petit carré ça alors ça alors.

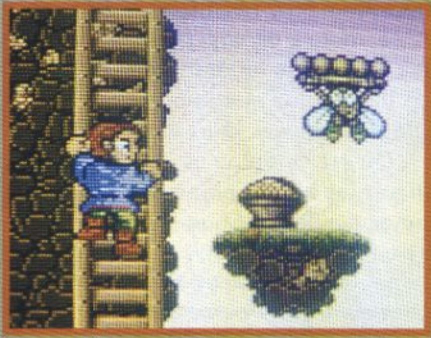

DEUTEROS
Ecrans Amiga
DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE . . .
Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace . . . Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe t'-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!
Disponible sur Amiga & Atari ST en Août
ACTIVISION
Copyright © 1991 IAN BIRD

ELF

MEGA DOSSIER

La petite amie de Cornélius, Elisa, a été enlevée par l'ignoble Necrilous. Désespéré mais courageux, Cornélius part à l'aventure pour libérer sa belle, et ce ne sont pas moins de huit régions différents qu'il devra parcourir pour rejoindre le repère de Necrilous.





Level 1

1ère PARTIE

Commencez par récupérer le poulet, il sera essentiel pour passer à la partie suivante.
Puis, un peu plus haut, prenez le bol de graines.





Maintenant que vous avez les graines, il faut les apporter à l'oiseau. Donnez-lui, en les mangeant, il laissera tomber une plume que vous vous ferez une joie de récupérer.



La vie n'étant qu'une successions de troc, soyez bien heureux de posséder cette plume qui, si vous allez la donner à l'indien dans sa tente, permettra de recevoir une superbe feuille de journal.





Cette feuille rendra service au pauvre homme enfermé dans les toilettes, allez donc lui donner. Il ne sera pas égoïste, et partagera sa joie en vous offrant des allumettes.

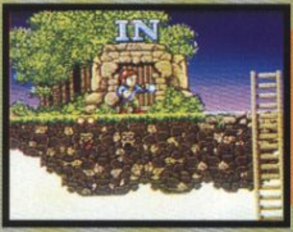


Tout en haut à gauche de l'endroit où vous êtes actuellement se trouve un feu de camp. Grâce aux allumettes vous pourrez mettre le feu, et faire cuire le poulet.





Ce poulet vous servira de présent pour le vieil homme en bas à droite. Soudoyez-le, il aime se faire prier, et il vous ouvrira la porte qui mène à la partie suivante.



Dans chaque level, il y a au moins un magasin. Celui de la partie 1 du level 1 est placé tout en haut, dans la même partie que celle où se trouve le vieil homme.
C'est dans les magasins que vous pouvez échanger vos fleurs et vos animaux contre des options de tir, d'énergie, ou de tout autre chose.



Level 1

2ème PARTIE



Dès le début du niveau, dirigez vous vers la droite. Allez tout au bout. Vous verrez un livre de sorts
voler en cercle. Attrappez-le, pour qu'il ne vous échappe pas des mains, vous devrez lui tirer dessus plusieurs fois.







Revenez vers la gauche, et récupérez la graine de pomme, et la hache. Vous les trouverez sur des plateformes, un peu en hauteur, avant le milieu du niveau.

Continuez maintenant vers la gauche, jusqu'à rejoindre le sorcier qui se trouvait quasiment au début du niveau. Donnez-lui la graine et le livre de sorts, en échange, il vous donnera une pomme, ce qui corres-pond exactement au tribu que réclame le gardien de l'accès au niveau suivant, tout au bout à droite, au des-sus de l'emplacement du livre de sort.

Level 1

3ème PARTIE



Descendez à la première échelle venue afin de récupérer de l'argent. remontez, puis, en allant vers la droite, apprêtez vous à monter à la première échelle.



Il faut maintenant rejoindre le bûcheron, qui se trouve plus loin sur la droite.
Quand vous l'avez trouvé, donnez-lui la hache, il vous donnera un sort en échange.



En plein milieu du niveau, vous avez peut-être vu un monstre débile et souriant. Retrouvez-le, et attaquez-le avec le sort que le bûcheron vous a donné. Il va en perdre ses dents, et, bien sûr, vous allez les récupérer.



Il faut maintenant rejoindre la grand-mère, qui est au point le plus haut, côté gauche, un peu plus haut que le rémouleur. Donnez les dents que vous venez d'obtenir à cette grand-mère, elle vous donnera une pince à linge.



Maintenant, il faut aller à l'extrémité droite du niveau. Vous vous trouverez devant un troll puant qui garde le passage vers la suite. Pour ne pas être dérangé par son odeur, utiliser la pince à linge sur votre nez, et hop, le tour est joué.





Ça y est, vous avez presque terminé le premier level. Enfin...il reste tout de même à éliminer un sacré monstre, une araignée géante. Il n'y a pas de technique particulière. Par exemple, rester dans un coin, on peut être touché, mais on a beaucoup de marge pour tirer sur l'araignée pendant ses déplacements.

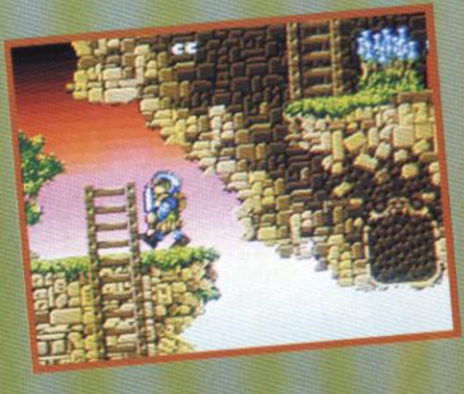
Level 2



Ce level est très grand, vous allez devoir faire du repérage pour ne pas trop vous perdre.



Commencez par récupérer les trois objets suivants: la grande clé en or, la flute d'argent, et la dynamite.



Ces trois objets sont en extérieur, sur des plates-formes.

Utilisez cette porte, qui mène dans les souterrains, puis allez donner la flute au personnage enfermé dans une cage. Ensuite, utilisez la grosse clé en or pour le libérer.
Pour vous remercier, il ira vous débarasser des gros rats qui bloquent le passage tout à fait en bas à gauche du niveau. D'ailleurs, paf, allons-y, dirigeons nous dans ce coin du labyrinthe.





Tout au bout du couloir où évoluaient les rats, vous trouverez un gisement d'huile. Profitez-en pour remplir le bidon d'huile que vous avez du récupérer dans le couloir, cela servira plus tard.





Remontez vers la surface, mais avant de prendre la dernière échelle qui vous ramène à l'air libre, passez sur une passerelle à droite, où vous trouverez une petite clé. Ressortez, et entrez à nouveau dans les souterrains par l'échelle suivant celle que vous venez d'emprunter.







Dans cette portion de souterrain, vous allez voir un grand trou rempli de pics. Passez au dessus pour aller récupérer la manivelle.
Nouvelle direction à prendre: tout en haut à droite. Vous trouverez une autre cage, plus petite, qui contient une dent. Ouvrez la cage avec la petite clé.
Et hop! On retourne dans les souterrains, en passant par la première échelle, pour rejoindre la machine en panne. Utilisez la manivelle, puis la dent sur la machine, et activez-la. Un pont va apparaître, permettant de récupérer une paire de chaussures.



Direction la machine et la poulie, dans la partie au fond à droite du niveau. Utilisez l'huile pour réparer la machine, et actionnez-la. Ainsi, vous allez pouvoir passer de l'autre côté, et rejoindre l'entrée qui mène au gardien du niveau suivant, le boss de fin de ce niveau.



Level 3











Voici le niveau le plus linéaire du jeu. Il faut en fait avancer de la gauche vers la droite, sans jamais passer à un écran au dessus ou en dessous. Certaines plates-formes sont portées par des petites bestioles ailées, elles bougent permettent de rendre les plates-formes accessibles. Mais certaines sont immobiles. Pour les mettre en mouvement, il faut avoir actionné une manette donnée. Pour être sur de bien les enclencher toutes, tirez sur toutes les manettes une fois pour faire bascule le manche du côté droit, le côté ON.

Level 4



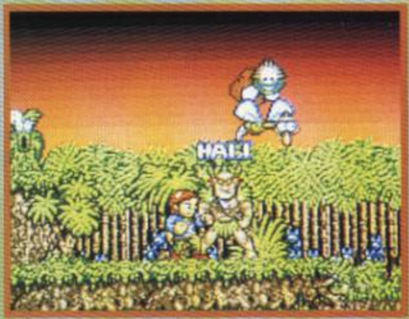
Premier objet à récupérer dans ce niveau: la dague. Un peu crade, je vous le concède, puisqu'il faut la retirer d'un corps sanguinolent et encore chaud.



Voilà le roi de la tribu. C'est lui qui peut vous donner accès au monstre de fin de niveau. Mais il faut lui donner l'icone en or. C'est ça le business sauvage.



Eh oui, c'est un gant de boxe. En effet. Il est tout à fait conseiller de le prendre, parceque, parfois, dans les jeux, bah on rencontre des gardes, qui ne laissent passer que si on leur donne un objet, ou si on les frappe.



Voilà, je le savais bien, un gardien. Mais, n'éxagérons rien, ce n'est pas bien grave, vous disposez de plusieurs atouts: un gant de boxe, ainsi qu'une flute que vous devez avoir encore dans vos affaires. A vous de vous arranger.



Maintenant que vous avez la dague, et que vous êtes en haut de cette cage, il ne vous reste plus qu'à l'utiliser pour faire tomber la cage, et récupérer l'icone en or qui était dedans.



Un monstre bien chargé, mais, ma foi, assez joli. Cela dis, n'hésitez pas à lui en coller plein la tête, il mérite la mort tout autant que ses petits camarades. Vous ne pleuriez pas pour les éliminer, les autres.

Level 5

Un niveau charmant, où il est plus qu'aisé de se perdre et de devenir fou. Il faut d'abord trouvé l'os, et le donner au dragon. Récupérer la ceinture, et la donner au forgeron, avec la flute, qu'il transformera en croix. Elle vous permettra de passer à travers les vampires sans crainte. Récupérez toutes les roues, toutes les vis, etc..., et donnez-les au mécanicien qui vous donnera un morceau de papier.Maintenant, récupérez les trois joyaux, et allez voir le gardien. Donnez-lui le morceau de papier, et passez la porte. Il ne reste plus qu'à donner les joyaux au roi pour aller affronter le monstre.







Level 6



Dans ce niveau, il y a parchemin contenant un sort déchiré en toris morceaux. Vous devez réunir les trois morceaux. Attaquez cet homme avec le sort pour qu'il vous donne une amulette.





Il fallait sans douter, au milieu du froid, il existe le très chaud. Ramassez donc ce chalumeau, vous risquez d'en avoir besoin.



Tiens, et les protège-oreilles, c'est intéressant aussi. Ça peut toujours servir.



A l'aide du chalumeau, libérez l'homme prisonnier du bloc de glace.



Donnez les machins-à-oreilles à l'esquimeau, qui vous offrira en échange un superbe bloc de glace.



Récupérez le marteau et les ciseaux de tailleur, et allez donne tout ça, avec le bloc de glace, à l'homme que vous avez libéré. Il va vous tailler une couronne en glace qu'il vous offre alors.

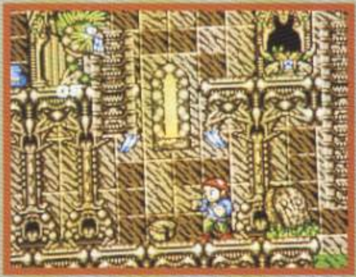




Donnez cette couronne, et l'amulette au roi, qui vous donne des roulettes.

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le vieillard paralythique pour lui donner ces roulettes. Vous obtiendrez ainsi la clé qui ouvre la porte qui mène au niveau suivant.

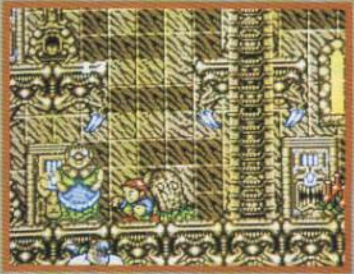
Level 7



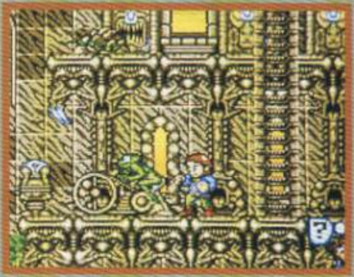
Vous voilà dans la première aile du château de Nicrilous, la fin est proche. commencez par récupérer cette part de tarte.



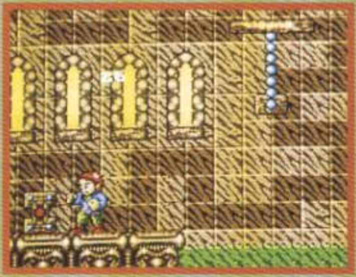
Ensuite, soignez bon, et donnez cette tarte au Tweedle du bas. il vous donnera en échange une magnifique paire de chaussettes.



Utilisez cette paire de chaussettes particulièrement puante pour attaquer cette femme. Elle va s'évanouir, et vous pourrez lui piquer son bâton "Qu'est-ce-t'y-as-fait-à-mon-bâton?".



A l'aide du bâton, stoppez le vélo. Le pauvre cycliste va dégager dans les airs comme un acrobate. L'électricité qu'il créait empêchait d'approcher le switch.

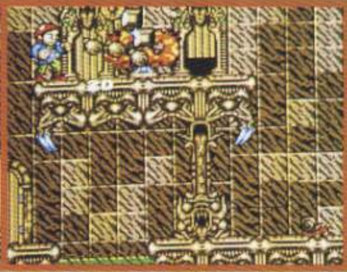


Il ne reste plus qu'à activer le switch pour pouvoir ouvrir la porte et passer au niveau suivant.

Level 8



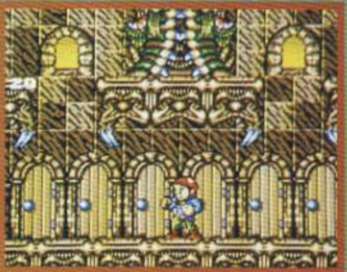
Votre petite amie est enfermée dans ce sac, c'est horrible, qui descend à l'aide du mécanique diabolique, c'est affreux, dans un bain d'acide, c'est atroce.



Pour enrayer ce destin monstrueux qui est réservé à votre charmante Elisa, vous devez parcourir ce niveau, et détruire toutes les poulies.

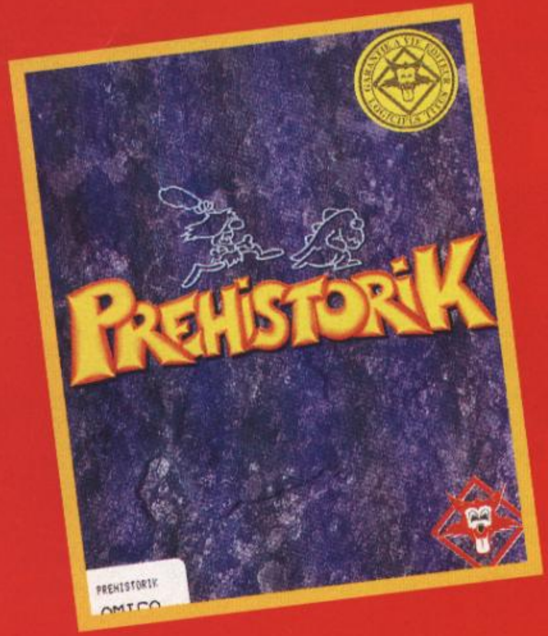


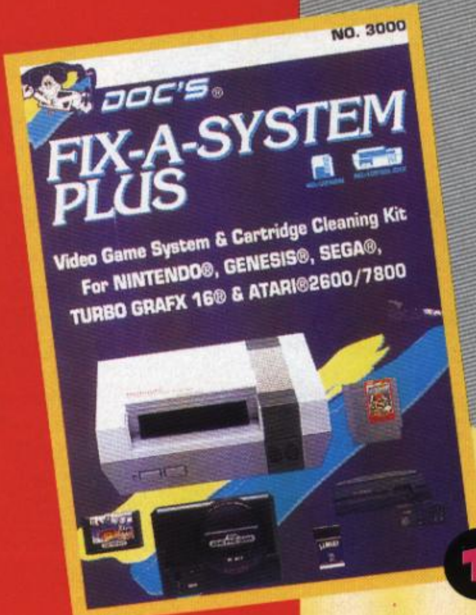
Au bout d'un moment, si vous êtes trop lent, vous verrez des vapeurs nauséabondes sortir de derrière cette porte. Mais...Mais que se passe-t-il?



Oui, je sais, vous n'avez pas le temps de trainer, mais il va falloir réfléchir, car cette partie du jeu est truffée de portes, un vrai labyrinthe. Réussirez-vous à libérer Elisa?

Dossier réalisé par Seb qui voudrait en profiter pour dire qu'il n'est pas fatigué du tout, que même que ouais il pourrait encore claquer des mega do... Seb? Seb? Tu dors?







UN ABONNEMENT A JOYSTICK = UN JEU GRATUIT ou UN KIT DE NETTOYAGE CONSOLE GRATUIT

(ou UN VOYAGE AUX ETATS-UNIS PAYANT)
(ou UN FOUR A MICRO-ONDES PAYANT)
(ou UN GRAIN DE RIZ GRATUIT)

1 - POUR MASTER SYSTEM NINTENDO - MEGADRIVE - NEC
2 - POUR GAME BOY - LYNX

Les abonnés de Joystick sont vraiment des privilégiés. D'abord, ils recoivent à domicile 11 numéros de Joystick (dont un double) pendant un an. Et déjà, rien que ça, c'est drôlement bien, parce que vous en connaissez beaucoup, des journaux aussi drôles et aussi informatifs que Joystick? A part le Magazine des Pompes Funèbres?

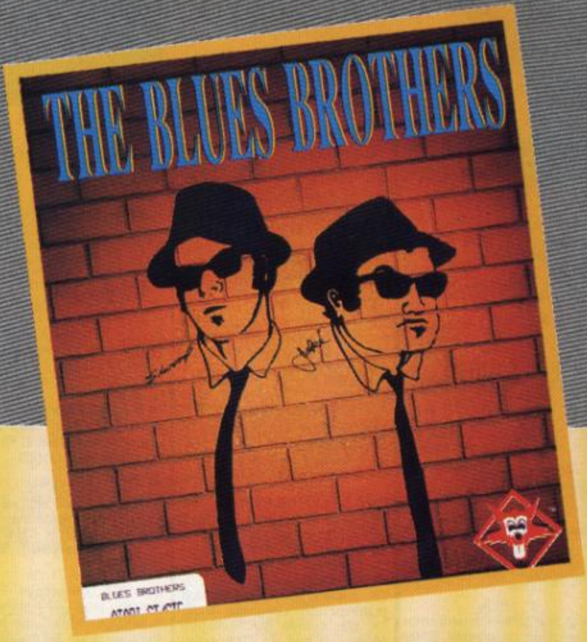
Mais c'est pas tout. Les abonnés sont prioritaires pour les petites annonces. Ça veut dire que quand on n'est pas abonné et qu'on envoie une petite annonce, on n'est pas certain qu'elle paraisse, ça dépend de la place qu'on a. Eh ben les abonnés, eux, ils sont certains.

Mais c'est pas encore tout. Les abonnés ont 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 Joystick, qui est le plus beau serveur du monde, à part le 3615 Amitiés Franco-Albanaises, mais celui-là, on ne le compte pas.

C'est tout? Eh non. On a gardé le meilleur pour la fin. Les abonnés qui ont un micro, on leur donne un jeu gratos, zéro franc, peau de bique, oualou, nib de nibe, macache, rien du tout, que dalle, pas un centime. Et ceux-là qu'y z'ont des consoles, qu'est-ce qu'on leur donne? Un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos, etc. Vous en connaissez beaucoup, des cadeaux comme ça? Hein?







ECONOMISEZ JUSQU'A 300 FRANCS!

UN JEU LORICIEL OU TITUS GRATUIT!

RÉCAPITULONS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN.

Il existe deux formules d'abonnement à Joystick: la formule rouge, et la formule bleue. La formule rouge est très simple; d'ailleurs, elle est tellement simple que nous allons l'appeler "formule blanche".

La formule blanche consiste à s'abonner pour le journal, et à ne pas recevoir de jeu gratuit, ni de kit de nettoyage. Forcément, c'est un peu dommage, mais c'est moins cher, et même beaucoup moins cher: au lieu de payer l'abonnement 280 francs (10 numéros à 25 francs plus un numéro à 30 francs), vous ne le payez que 220 francs. Ce qui vous fait tout de même 60 francs d'économie, avec lesquels vous pouvez acheter deux numéros du Magazine des Pompes Funèbres, par exemple.

La formule bleue, que pour simplifier nous allons appeler "formule verte", coûte exactement le prix de 11 Joystick (dont un double), à savoir 280 francs. Mais pour ce prix, vous avez soit un jeu gratos, soit un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos aussi. Bien sûr, vous payez 25 francs de port, mais ne vous plaignez pas, si le cadeau était un paquebot, par exemple, vous payeriez 250 millions de port.

Au fait, c'est quoi-t'est-ce, ce machin de nettoyage? Alors voilà: il s'agit d'un boîtier qui contient des produits et des petits instruments pour nettoyer les contacts des cartouches, et des fausses cartouches que l'on insère deux ou trois fois dans le port cartouche de la console et qui nettoient le port cartouche en question. Y en a un qui marche pour Gameboy et Lynx, et l'autre marche pour NES, Megadrive, Master System, Turbo Grafx et Atari 2600/7800.

Enfin, signalons que cette offre n'est valable que dans la limite des stocks disponibles, mais pas de panique, les stocks sont pleins.

BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À JOYSTICK, 103 BD MACDONALD, 75019 PARIS)

☐ Je choisis la formule ocre jaune avec des petites tâches vermillon, c'est-à-dire la formule simple qui me coûte **220 francs** seulement, et qui me donne droit à onze numéros de Joystick, 60 minutes de connection gratos et mes PA prioritaires (hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avion).

☐ Je préfère la formule camaïeu de bleus, c'est-à-dire celle qui me donne droit à tous les avantages pré-cités, plus le cadeau. Je paye donc 280 francs plus 25 francs de port, ce qui me fait **305 francs** au total. Je note au passage que cette offre n'est valable que pour la France métropolitaine, mais c'est pas de notre faute, que voulez-vous, ce n'est pas nous qui avons inventé les frontières. Désolé. Donc, je coche mon cadeau ci-dessous.

BABY JO ☐Amiga ☐ST ☐PC 5"1/4 ☐PC 3"1/2 ☐CPC DK ☐CPC K7

PRÉHISTORIK ☐Amiga ☐ST ☐PC 5"1/4 ☐PC 3"1/2 **BLUES BROTHERS** ☐Amiga ☐ST ☐PC 5"1/4 ☐PC 3"1/2

☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles portables ☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles de table

Pour bénéficier des 60 minutes de connexion gratuite sur le serveur minitel Joystick, et quelle que soit la formule choisie, je donne mon pseudo (qui doit déjà exister sur le serveur) :..

Pendant que j'y suis, je commande les numéros suivants de Joystick, qui sont à 25 francs, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20

Nom:..............................Prénom:..............................Adresse:..............................

Code postal:....................Ville:..............................Tel:....................Age:....................

Modèle d'ordinateur:..............................Modèle de console:..............................

Joindre votre réglement à ce bulletin

Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

13 N° 18723
Ach. AMIGA avec jx de rôles sur Marseille uniquement. Ecrire à Frédéric André Rés. Saint Théodore. Allée des Faisans 13013 MARSEILLE. Tél. 91.61.14.50.

34 N° 19140
Ach. Centurion et R-Type 1 sur A500. Vds Supergraphx + quintupleur + 2 man. + 8 jx au plus offrant ! Tél. 67.40.46.43 après 18h.

76 N° 19218
Ach. ou éch. jx sur Amiga contre d'autres. Tél. 35.84.71.36.

77 N° 18704
Amiga ch. club ou part. pour abt denews. Envoyer offres à LANTOINE Olivier 52 Hameau de Grand Marché 77510 REBAIS.

77 N° 19174
Achète Wargame Construction Set avec règles en français. Ecrire à Coutellier Christian 10 rés. de l'Orangerie 77310 Ponthierry, tél. 60.65.53.58.

91 N° 19106
Achète sur Amiga logiciels éduc. (CM2, 6ème, 5ème, 4ème et 3ème) ainsi que King Quest 3. Le tt en the. Tél. 64.56.10.39.

93 N° 19023
Ach. Amiga 500 + ext. 512 Ko + jx + utils entre 1800F et 2000F. Contacter Christophe au 48.22.31.14 (Epinay sur Seine).

CONTACT

00 N° 19029
Echange news sur Amiga (une pour une !). Contacter Yaël au 43.21.13.75.

00 N° 19110
Cherche contacts sérieux sur Amiga. Envoyer liste, réponse assurée à B.P. 1 B-7700 Mouscron, Belgique.

00 N° 19147
Ech. news sur Amiga. Réponse assurée et vds jx également. Tél. (16) 93.26.84.22.

02 N° 18701
Ech. news et util. Contacter Thomas au 23.62.40.14 le midi ou après 19h.

06 N° 19149
Ch. contacts sérieux sur Amiga. Contacter Gilles au 93.37.90.22 ou envoyer liste à Colomais, La Croix de Buisson 06000 Nice. Urgent !!

08 N° 19052
Ch. contacts sérieux sur Amiga, réponse assurée même aux débutants ! Envoyer listes à Frillot Hervé CP6 Samonette Foiscres 08600 Givet, tél. 24.42.76.11.

11 N° 18951
Amiga et Ste ch. contact pour éch. Possède et ch. news sur les 2 standards. Contacter FOULON Stéphane 24 rue Jacques Gamelin 11100 Narbonne Tél. 68.65.05.49 (h.r.)

11 N° 19056
Echange news sur A500, débutants acceptés. Ecrire à Coustal Christophe 10 rue des Lys 11100 Narbonne.

12 N° 18765
Vds jx Amiga. Envoyer enveloppe timbrée pour liste et prix à VIDAL David 404 chemin du Coteau des Cazes 12400 SAINT AFFRIQUE.

13 N° 18712
Si vous désirez les dernières news contactez CASULA Christophe Rés. Bernard Palissy 13700 MARIGNANE Tél. 42.88.28.93. Rép. Assurée.

13 N° 19209
Ch. contacts sérieux sur Amiga pour éch. Réponse assurée. Envoyer liste à Hirn Frédéric 46 les Hauts de la Calèche 13190 Allauch, tél. 91.05.31.72 après 17h30. Pas sérieux s'abstenir.

22 N° 19030
Ech. et vds nbrx log. Ecrire en envoyant listes à Hamon Romuald, La Barre 22510 Trebry, tél. 96.42.60.90 (listes importantes uniquement !).

24 N° 19112
Ch. contacts sérieux sur A500 pour éch., début. acc., réponse assurée. Ecrire à Eymerie Jacques Olivier 31 rue des Tamaris 24750 Trelissac.

30 N° 18759
Vds news et old à bas prix. Envoyer timbre à 4 F et disk pour list à ZAPERA Ludovic 3 rue Jean sde la Fontaine 30100 ALES.

30 N° 19039
Vds news sur Amiga. Ecrire à Pazzaglia Lionel, Mas Ricaud 30340 Rousson, tél. 66.85.87.58.

31 N° 18707
Ch. contacts sur A500 pour éch. jx,démos,utils. Débutants acceptés. Rép. assurée. BOUHAMDANI Hamid 6 rue de l'Auvergne 31100 TOULOUSE.

31 N° 19114
Ch. corresp. pour éch. news, utils, démos sur la région toulousaine. Perdus et plaisantins s'abstenir !! Ecrire à Alex 43 route Impériale 31120 Portet sur Garonne.

34 N° 18945
Club Synaps sur Amiga : excusez-nous pour la mauvaise adresse en octobre. Bechardo 69 impasse Villebardouin, Bat. A 303 34000 Montpellier.

34 N° 18964
Formation d'un groupe sur Amiga, tt contact sur dépt 30 et 34. Ch. consoles ts genres. Env. envel. timbrée à Bechard Olivier 69 impasse Villebardoin Bat. A303 34000 Montpellier.

34 N° 19135
Un nouveau groupe d'échanges sur Amiga s'est créé, possédant de nbrx news. Si intéressé, écrire à Rebellious B.P. 11 34471 Perols Cedex. Pas sérieux s'abstenir !!

37 N° 19191
Nouveau club pour Amigafans, news en direct des USA et reste du monde. Envoyer disk pour liste à Robin Jimmy 3 allée de Maletrenne 37400 Amboise, tél. 47.30.42.34.

44 N° 19180
Ch. contacts sérieux sur A500, nbx. de news. Ecrire à Bibard Jérome 5 avenue Agrippa d'Aubigné 44300 Nantes.

59 N° 18937
Amiga ch. contacts pour éch. softs rapide et sérieux, déb. acc., rép. ass. Contacter BAUDRY Pascal 14/33 place Mendes 59800 Lille, France.

59 N° 19049
Ech. news sur Amiga (déb. acc.). Ecrire à Lozingot Laurent 64 rue Camille Desmoulins 59124 Escaudain, tél. 27.43.12.70 après 19h.

59 N° 19103
Ech. ou vds news et oldies sur Amiga. Envoyer disk et timbres pour liste à Sadoine Jean 9 rue Schoutteten 59560 Comines. Offre sérieuse, arnaqueurs s'abstenir !!

62 N° 19058
Amiga éch. ou vends log. à bas prix, réponse assurée, débutants et confirmés bienvenus. Ecrire à Kieson David 29 rue La Fontaine 62160 Bully les Mines.

68 N° 19008
Ch. contacts sur Amiga pour éch. jx, démos, utils... Rép. ass. Contacter Urbain Christophe 12 rue de la Weiss 68125 Houssen, tél. 89.24.14.03 après 19h30.

73 N° 18970
Ch. contact sur Amiga 500, rép. assurée. Contacter Collombet Laurent La Praz Neuve 73500 Modane.

74 N° 18785
Vds ou éch. news, utils et surtout-démos. Liste sur disk. DUREUX Laurent 5 rue Jean Mermoz 74100 ANNEMASSE Tél. 50.37.89.31.

75 N° 18764
Amiga éch. news, util. (déb. accept.). Transformez votre Amiga en IBM, Mac ou Atari! CHEN Michael 77 bd Villette 75010 PARIS. Tél. 42.06.92.16.

75 N° 18791
Ch. contacts pour news. Envoyer liste à FOREST David153 avenue du Maine 75014 PARIS.

76 N° 18798
Ch. contact pour éch. de démos. Graphistes et musiciens bienvenus (déb. acc.). M. CHAPRON G. 11 rue des Sauveteurs 76600 LE HAVRE

77 N° 18998
Ech. jx sur Amiga 1 Mo. Ch. surtout news ! Contacter Pironon Stéphane 6 rue des Marais 77450 Coupvray, tél. 60.04.05.94.

78 N° 19142
Débutant ch. contacts sympas pour éch. jx, utils, démos... sur A500. Contacter Guillaume au 39.53.64.99 après 18h (sur Paris et région paris. si poss.).

79 N° 19040
Ch. contacts sur Amiga 500, poss. nbrses news, début. acc. Ecrire à Fournier Olivier BP 147 79303 Bressuire Cedex, tél. 49.65.01.10.

79 N° 19143
Vds et éch. news et oldies sur Amiga. Contacter Azevedo José 15 rue Saint Pierre 79140 Bretignolles, tél. 49.81.07.58 après 18h.

81 N° 19063
Ch. contacts rapides, sûrs et sérieux pour news et oldies sur Amiga 500. Contacter Jean-Marc au 63.61.96.44.

83 N° 18957
Ch. contacts sér. et durables pour échanges de news et oldies. Contacter Sébastien au 94.91.48.70 après 19h.

83 N° 19011
Ech., vds et ach. jx bas prix sur Amiga 500/2000. Poss. nbrx news et oldies. Env. liste à Abadie Laurent Lot. Ste Anne 83143 Le Val ou laisser un mess. au 94.86.43.40.

88 N° 19066
Vds, ach. et éch. jx sur Amiga. Envoyer listes à Demaison Kevin 160 Rés. La Lete 88500 Mirecourt. Réponse assurée !

91 N° 19025
Ch. contacts sérieux sur Amiga, vendeurs no allowed !! Contacter Gilles au 69.03.96.16, Place du Soleil 91230 Montgeron

91 N° 19107
Echange nbx jx contre pin's micro en tt genre. Me déplace sur Paris et région paris. Contacter Christian au 69.88.09.58.

93 N° 18996
Ech. jx et utils sur Amiga. Rép. ass. Contacter Fournier Stéphane 11bis rue de l'Eglise 93410 Vaujours.

93 N° 19104
Vds news à prix intéressants, déb. acc. Contacter Eddy au 48.55.89.21 jusqu'à 19h45.

VENTE

00 N° 18782
Vds news en import sur AMIGA. LSD Poste Restante CH-1896 VOUVRY (VS) SUISSE.

00 N° 19192
Vds touches Amiga 500 et leurs systemes 100 pièces, se renseigner pour autres pièces détachées. Tél. 80.39.84.54.

13 N° 18710
Vds orig. Amiga 100 F l'unité (Batman, Gold of the Aztecs, Black Tiger...) + Spiderman sur GAMEBOY : 150 F. Contacter Bruno au 91.66.57.43.

13 N° 18713
Vds A500+ext. mém.+ joyst.+nbrx jx. Sous gar.+ souris. Le tout : 2200 F. Contacter Fabien au 91.93.66.19.

13 N° 18961
Vds grand livre Amiga basic : 120F et Bien débuter en Amiga : 100F. Vds aussi La Bosse des Maths Première : 120F. Contacter Muriel au 91.77.25.63 le soir de préférence.

22 N° 19168
Vds jx sur A500 (que des news et à bas prix!). Contacter Le Gall Olivier 14 rue Simone Signoret 22950 Tregueux, tél. 96.71.04.21.

22 N° 19200
Vds news et oldies sur Amiga, St et Ste à bas prix. Annonce sérieuse. Demander liste à Poidevin Simon "Le Passoue" 22640 Plenée Jugon, tél. 96.30.20.03.

25 N° 18724
Vds log. Amiga ts genres. Pour + de renseign. Envoyer lettre + timbre à 2,50 F à ALEXANDRE B. 3 rue Anatole France 25300 PONTARLIER.

25 N° 19220
Vds orig. et nbrses news sur Amiga. Ecrire à Denizot Philippe 68 B rue Mirabeau 25000 Besançon, tél. 81.61.02.18 le week-end.

27 N° 19155
Vds Amiga 500 ss gar., prise péritel, souris, tapis, 2 joyst., nbrx jx, mag. et utils. Prix : 2900F. Contacter Layec Roland 13 rue de Washington 27000 Evreux, tél. 32.28.29.61.

30 N° 18975
Vds Amiga 2000 + 1084S + 2 lect. + ext. 2 Mo + nbrx disks. Prix : 8000F (ss gar.). Contacter Alain au 66.39.29.47 à 12h et le soir.

30 N° 18985
Vds à bas prix news et oldies sur Amiga. Contacter Sintis Laurent 34, les Tournesols 30130 Pont Saint Esprit, tél. 66.39.32.80.

59 N° 18786
Vds jx sur A500 et C64. Rép. assurée si dem. liste ALCESILAS Christophe 7 rue de la Forge 59610 FOURMIES Tél. 27.60.38.74.

59 N° 19093
Vds Amiga 500 gar. 6 mois + nbrx jx : 2750F, + lect. ext. + ext. 1 Mo : 3490F. Contacter Philippe au 20.92.63.77 de 19h à 20h30.

67 N° 19184
Vds Modem Olitec 75, access. (compat: PC/Amiga). Prix : 1500F. Digitalise anims et images dans le format désiré : 30F par méga. Contacter Joël au 88.64.07.27.

69 N° 19221
Vds Amiga 500, ext. 512 Ko, lect. ext. 3 1/2 p., mon. coul. 1084S, nbrx dks, 2 joyst. Prix : 3990F. Contacter Vernier Laurent 24 chemin de Crecy 69370 Saint Didier au Mont d'Or, tél. 72.17.05.21.

75 N° 19108
Vds orig. Amiga à 100F pièce. Contacter Riand Jacques 17 rue de Rungis 75013 Paris, tél. 45.65.41.30.

75 N° 19139
Vds A500 + mon. C1084 + souris + lect. ext. + 2 joyst. + nbrx jx, état neuf. Prix : 4200F. Contacter Jean-Philippe au 45.54.59.95.

77 N° 19026
Vds jx, utils et dp sur Amiga. Contacter Emmanuel au 60.20.95.69.

77 N° 19187
Vds Amiga 500, joyst., souris, nbrx jx et utils. Prix : 2400F. Vds aussi jx orig. sur St. Tél. 64.21.05.58.

78 N° 19033
Vds A500 + 1084 + lect. ext. 3 1/2p. + ext. mém. + horloge + joyst. + nbrx jx. Prix : 6000F. Contacter Souder Renald, 53 rue de Montreuil 78000 Versailles, tél. 39.51.18.77.

78 N° 19065
Cause études ! Vds Amiga 500 + mon. coul. 1083S + nbrx dks + joyst., le tt en exc. état et ss garantie. Contacter Stéphane au 34.62.10.98.

80 N° 18773
Vds news prix raisonnables pour St et Amiga. Tél. 22.51.84.01 après 18h.

82 N° 18725
Vds jx orig. Amiga 80 F. pièce (Champion of Rage, Chaos Strikes Back, Kick Off 2...). Contacter Claudeau 94.22.74.76.

84 N° 18736
Vds jx orig. à bas prix. Contacter Jean-Pierre au 90.74.26.12.

84 N° 19055
Vds ou éch. jx sur Amiga en contre-remboursement. Ecrire à Santucci Marc 181 avenue Jean Jaurès 84700 Sorgues. Pas sérieux s'abstenir !!

85 N° 18934
Vds jx orig. (DeLuxe Paint : 150 F, trait. texte Kind Words : 150 F, Indiana Jones : 100 F). Tél. 51.37.27.36.

87 N° 19077
Vds jx orig. et ch. contacts sérieux sur Amiga. Contacter Guilmin Patrick 42 rue du Maréchal Juin 87100 Limoges, tél. 55.01.52.28.

91 N° 18726
Vds AMIGA 500 + monit. + 3 lect. +2 Mo + div. Prix : 6000 F à déb. Vds Soundblaster PC (6 mois) : 1000F à déb. Contacter Patrick au 69.28.01.91 le soir.

91 N° 18953
Vds pour Amiga : lect. 5 1/4 p. + disks vierges. Prix : 1300F. Urgent ! Contacter M. Bonbounous Ghislain à Savigny sur Orge (91) tél. 69.96.85.07.

91 N° 19197
Vds A500, joyst., tapis, souris,nbrx jx, prise péritel. Prix : 2600F à débattre. Contacter Jérome au 64.49.35.69.

92 N° 18796
Vds jx Amiga à prix raison. (notices et boites comprises). M. VANDEKERCHOUE Ph. 44 rue de Chanzy 92600ASNIERES.

92 N° 19064
Vds A500 + souris + jx et utils + boite de rang. Prix : 2700F. Contacter Mourad au 47.33.91.97.

92 N° 19086
Vds A500 + lect. ext. Commodore + 512 Ko + digitalis. son + mon. coul. + DD 20 Mo + nbrx dks. Téléphoner au 47.81.90.07.

93 N° 18738
Vds news, old, util. très bas prix Vds AMIGA + freeboot : 1990 F. BAJOLAIS Fabrice 25 av. des Chevrefeuilles 93220 GAGNY Tél. 43.88.09.01.

93 N° 19005
Vds jx Amiga 100F pièce. Ach. Dungeon Master + Chaos Str. back et tous jx Cinemaware. Contacter Matsis Alexandre au 43.08.87.85.

93 N° 19089
Vds Amiga 500 + ext. + mon. coul. 1084S + imprim. 1200 + Nordic Power + Sampler + nbrx jx + joyst. Prix : 5000F. Contacter Anthony au 48.31.08.74.

93 N° 19116
Vds jx sur Amiga. Contacter Caeyman J.N. 64 rue du Réseau Robert Keller 93160 Noisy le Grand, tél. 43.03.74.12 (AM).

93 N° 19152
Vds jx et utils sur A500 à prix intéressants ! Contacter Turlan Christian 59 rue de Franceville 93220 Gagny.

93 N° 19185
Vds jx Amiga à bas prix et ch. contacts sérieux, débutants acceptés. Plaisantins s'abstenir. Contacter Franck au 43.08.15.53

94 N° 19102
Vds Amiga 2000 + HD 20 Mo + écr. 1084 + log. + midi. Prix : 7000F à déb. Contacter Christophe au 48.99.27.73.

ACHAT

AUTRES

33 N° 19212
Ach. lect. K7 pour C64 à bas prix et en bon état. Faire offre à Rouzeirol Laurent 2 rue Jean-Louis Barrault, Domaine du Tressan 33310 Lormont.

56 N° 19144
Ach. console tt marque + jx + man. + acc. sur dépt 35.56 et 43 si poss. Vds jx sur A500 à bas prix. Contacter Eric au 97.75.80.30 après 17h30.

CONTACT

56 N° 18983
Vds Pro 12 : 450F. Ch. contacts pour news, déb. acc. Contacter Damien au 97.24.03.63.

59 N° 19203
Cds Coregraphx, jeu, man., 5 jx Megadrive + argent contre Superfamicom, 1 jeu ou Néo-Géo et 1 jeu. Poss. vente séparée. Contacter Grégory au 20.52.84.58 après 18h en semaine.

62 N° 19190
Propose news sur St, PC et Amiga. Ecrire à Jordan Corp B.P. 152 62220 Carvin (joindre 1 dk et timbre à 4F).

78 N° 19159
Echange news. Débutants bienvenus. Envoyer liste à Reisman Richard 35 rue du Maréchal Joffre 78100 Saint Germain en Laye, tél. 39.73.58.03.

91 N° 19177
Ch. contacts sérieux sur MSX 2/2+/TR, Lynx et Gamegear dans la région parisienne de préférence. Contacter Autour Fabrice au 69.06.87.80.

95 N° 19214
Cherche contacts sérieux sur Gamegear pour échanges. Contacter Sylvain au 34.12.01.32.

VENTE

06 N° 19083
Vds cartouche de Riding Hero sur Néo-Géo : 690F. Contacter Franck au 93.86.93.46.

13 N° 18787
Vds ss gar. NES :600 F. + jx + GAMEBOY : 390 F. + jx ou éch. contre AMIGA + ext. ou Mega + jx. Contacter Stéphane au 90.42.67.03.

13 N° 19117
Vds Roadblaster sur Lynx : 150F. Mappy sur Gamegear : 80F. Contacter Tuan au 42.20.21.08 (Bouches du Rhone).

21 N° 18763
Vds Commodore CDTV + 5 CD ss gar. 9 mois, 5500 F (frais de port compris). M. MILLOT Jean-Philippe 100 rue de Jouvence 21000 DIJON. Tél.80.71.12.43.

33 N° 19043
Vds ensemble hi-fi Pioneer (ampli 30 x 30 W 6 entrées, plat. CD télécom. 26 progr., 2 enceintes 140 W), le tt bon état. Prix : 4000F. Tél. 56.32.26.51 s'abstenir le soir, merci !

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

44 N° 18981
Vds jx MO6 état neuf + jx Mastersystem tbe + synthé Yamaha + log. Amiga. Contacter Mechineau Régis 14 rue Charles Gounod 44600 Saint Nazaire, tél. 40.53.54.91.

59 N° 18949
Vds Sengoku pour Néo-Géo ou éch. contre Cyber Lip ou Ninja Combat. Si vente, prix : 1000F. Tél. 20.55.10.12 après 20h (dépt 59 si poss.)

64 N° 18711
Vds Archimedes A310 complet + carte midi + cables +souris, softs (nbrx,docs,revues etrangères... 1er contact sur 3615 JOYSTICK Bal : DIABLOTIN.

75 N° 19194
Urgent ! Vdsimprim. Epson LX800, trait. texte (1st Word Plus). Prix : 2290F. Contacter Pierre au 45.57.03.70 après 19h.

78 N° 18720
Vds GAMEGEAR neuve + 2 jx : 900 F.Vds pour Amiga nbrx jx. Vds NEC PCENGINE + 3 jx : 1000 F. Vds MASTERSYSTEME + 8 jx : 1500 F. ContacterHervé au 39.46.85.76 à partir de 19h.

78 N° 18729
Vds nbrx mag.à moitié prix. Vds jx sur Amiga, Thomson et Atari 2600. Contacter Frédéric au 39.51.45.74.

95 N° 18766
Vds jx C64 disk orig. à prix raison. LAGAUDE Claude1 square du Diapason 95000 CERGY.

95 N° 19161
Vds Gamegear neuve, transfo, 2 jx. Prix : 1200F à débattre. Contacter Igor au 34.12.47.67.

CPC

ACHAT

45 N° 19070
Ach. pour CPC : OCP Art Studio si pas cher + dks vierges. Contacter Cordier Alex au 38.58.90.24 en semaine après 17h15. Pas sérieux s'abstenir !!

62 N° 19001
Ach. dk utils pour hardcopy d'écran. Contacter Maniez Christophe Rés. Les Salamandres 31 rue Louis Blériot Appt 119 62219 Longuenesse.

CONTACT

00 N° 18576
Club de jeunes ROUMAINS, possédant AMSTRAD 6128, ch. disq. 3"1/2, jeux, utilitaires, revues, livres, joystick, souris, lecteur 3"1/2, scanner, imprimante, pour la réalisation d'un fanzine. Ecrire à DUMITRU MAMEA, BP 59-30, 72260 BUCAREST, ROUMANIE.

74 N° 19133
Ch. contacts sérieux pour vente, éch. jx, astuces... sur CPC 6128. Contacter Jérémy au 50.66.16.11 (Haute Savoie de préférence !).

78 N° 19013
Vds CPC 6128 coul. + jx + joyst. + cable et log. minitel + copieur + util. CPM + radio-réveil, prix : 2100F. Contacter David au 39.52.09.59.

93 N° 18714
Ech. jx CPC 6128 (Total Recall, U.N. Squadron, Fighter Bomber ...) . Ecrire à B. LEBRETON Cité des 15 Arpents, Bat. A, n° 111 93150 LE BLANC MESNIL.

VENTE

06 N° 18742
Vds 6128 coul. + boite + nbrx jx + disk vierges + guide + manuel + man. et Disco 6. Contacter Sylvainau 93.92.22.58 après 18h30.

06 N° 18954
Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + joystick + jx + manuel. Tbe. Prix : 2300F. Contacter Cédric au 92.92.02.67.

08 N° 19053
Vds CPC 6128 coul + jx + bur. + tuner + radio-réveil + manuels + joyst. Prix : 2500F. Contacter Jean-Baptiste 1 allée des Tulipes 08300 Rethel, tél. 24.38.55.64 après 17h.

13 N° 18939
Vds CPC 464 mono. + jx + pistol. + livre : 1400F. Contacter Sonia Daban Aurore 70 chemin de la Grave Bat. 41 La Rose Val Plan 13013 Marseille.

19 N° 18936
Vds CPC 664 (disk) + mon. coul. + nbrx jx + livres + joys. tbe prix : 2300F à déb. Ss mon. : 1600F. Ech. jx sur Mégadrive (J). Contacter Régis au 55.26.17.74 après 18h.

19 N° 18972
Vds jx pour CPC 6128 de 80F à 150F. Adresser demande de liste avec envel. timbrée à Mestre Stéphane Rue des Chalibordes 19190 Beynat, tél. 55.85.54.82.

29 N° 19189
Vds CPC 6128, joyst., utils, manuel, nbrx jx, le tt en tbe. Prix : 3000F à débattre. Contacter Laurent au 98.89.05.95.

30 N° 19002
Vds jx orig. 6128 150F pièce. Contacter Delarue Stéphane au 66.80.21.43 à 20h.

30 N° 19136
Vds jx dk sur CPC à 100F. Tél. 66.64.71.28.

31 N° 18718
Vds pour CPC carte Fodos (200 F), Multiface Two (200 F), la solution (150 F), Initiation à l'assembleur (200 F). LOPEZ Jean Paul 19 avenue de Lavaur 31500 TOULOUSE.

38 N° 18938
Vds CPC 6128 coul. + mon. coul. + impr. DMP 2000 + multif. 2 + nbrx jx, le tt en tbe. Prix : 3000F. Contacter Benoit au 76.90.37.67 après 18h.

40 N° 19007
Exit n° 20 est un fanzine pour 464 & 6128. Pour pas cher, on parle de jx, sos, help, tests, concours... Contacter Dupouy Joseph, route de la Gare 40200 Pontenx les Forges, tél. 58.07.47.05.

44 N° 18940
Urgent !! Vds CPC 6128 mono. + adapt. TV + joy. + revues CPC + nbrx jx + boite de rang. + clefs pour Amstrad 1 et 2, le tt en tbe. Prix : 1600F à déb. Contacter Renaud au 40.94.24.84 après 17h.

44 N° 18986
Vds 4 compil. pour Amstrad CPC 6128. Le tout : 500F. Contacter Xavier au 40.93.52.59.

49 N° 18941
Vds CPC 6128 coul. + jx + disks vierges + revues + OCP Art Studio + housse + disks system + kit de télécharg. Prix : 2900F. Tél. 41.57.70.82.

51 N° 19162
Vds CPC 6128, mon. coul., jx, revue, cart. basic Amstrad. Prix : 3400F. Tél. 26.72.73.85.

59 N° 18962
Vds jx CPC 464 K7 de 20F à 50F orig. ét. neuf. Vds cartes FO.DOS pour transf. un 464 en 6128 : 300F. Envoyer envel. timbrée à MANTEL Michel 1/42 Groupe Rénovation 59160 Lomme.

59 N° 19048
Vds jx CPC 6128 entre 90F et 140F. Contacter Emmanuel au 27.29.06.54. Urgent !!

59 N° 19090
Vds CPC 6128 coul. + man. + jx + manuel + doubleur. Prix : 2900F. Contacter Lionel au 20.55.37.02.

59 N° 19096
Vds Atari 2600 + joyst. + adapt. + 5 jx. Prix : 550F. Tél. 20.24.52.60.

62 N° 18794
Vds CPC 6128 + joy. + nbrx jx + disk vierges + cable télécharg. Prix : 3 500 F; ou éch. contre A500 + mon. + souris. Contacter Sébastienau 21.56.92.07 après 17h. URGENT.

62 N° 18967
Vds CPC 464 mono. tbe. Prix : 1000F. Contacter Mouchon Grégory 543 rue du Milieu Andres 62340 Guines. Tél. 21.82.27.15.

69 N° 18989
Vds CPC 464 mono. + jx orig.+ 2 joyst. + revues + meuble, le tout : 2000F. Contacter Cyrille au 74.70.95.95 le soir.

75 N° 18716
Vds CPC 6128 coul.+adapt. TV+nbrx jx (Batman; Ghoul'sn'ghost...)+ tuner + radio-réveil + adapt Amstrad/Nec ou Mégadrive. Prix : 5500 F à débattre. Contacter Antoine au 45.83.34.29.

75 N° 18993
Vds CPC 464 dk + nbrx jx + light phaser + souris + joyst. + crayon opt. Prix : 8500F. Poss. vente sép.Ech. Mastersystem contre Mégadrive, PC Engine ou NEC. Contacter Lasmi Dordain Christophe 7 passage Dubois, appt 66 75019 Paris (42.00.92.43).

75 N° 19019
Vds CPC 6128 coul. + jx + basic + manuel + joyst. + revues, le tt état neuf. Prix : 2500F. Tél. 40.37.30.73 après 19h.

75 N° 19044
Vds Amstrad 6128 + jx + mag. + div. Prix : 2500F. Contacter Mohddy au 48.06.59.03 de 18h à 20h. Urgent !!

75 N° 19072
Vds CPC 6128 coul. + tuner + radio-réveil + 2 joyst. + nbrx jx + pistolet + revues + manuels + bur. + disko, le tt en très peu servi. Prix : 3300F. Tél. 40.24.21.80.

75 N° 19113
Vds CPC 6128 + coul. + nbrx jx + dks + joyst., le tt état neuf gar. 1 an ds embal. d'orig. Prix : 3500F à déb. Tél. 43.46.84.32 le soir ou laisser un message.

75 N° 19137
Vds CPC 6128 coul. + joyst. + manuel + revues. Prix : 1200F. Contacter Seb au 43.29.37.46 après 19h.

77 N° 19121
Urgent ! Vds CPC 464 coul., nbrx jx, magazines, manuel. Prix à débattre. Contacter Sébastien au 60.01.45.74.

77 N° 19129
Vds jx sur CPC 100F pièce. Pour plus d'information, contacter David au 64.07.47.10 après 18h30 (sauf samedi), Paris et région paris. exclusivement.

78 N° 18715
Vds tuner TV + nbrx jx + synthét. vocal + 2 livres éd. Weka + 2 livres psi pour AMSTRAD. Le tout : 2000 F. Contacter Christophe au 34.74.43.20 après 16h.

78 N° 19000
Vds 6128 coul. ss gar. + nbrx jx + utils + carte basic + revues + imprim. 2000. Le tt en tbe. Prix : 4000F. Contacter Modica Alessandro au 39.75.98.93.

83 N° 19045
Vds CPC 6128 coul. tbe + nbrx jx orig. + revues + joyst. + manuel. Prix : 3400F. Ecrire à J.C. Canu 2 impasse des Hirondelles 83120 Sainte Maxime ou tél. au 94.43.83.05, demander Christophe.

91 N° 18717
Vds AMSTRAD 6128 et nbrses disquettes. Prix : 4000 F. M. BOUIAI 18 rue Saint Jean Chardonnet 91470 FORGES LES BAINS. Tél. 64.91.26.32.

91 N° 18754
Vds nbrses compil. pour CPC 6128 :Chevalier + FdF:150 F ; Compil. Titus : 100 F... Vds aussi log. éduc. Contacter Bertrand au 64.97.55.78 (sur Corbeil).

91 N° 18974
Vds jx orig. pour CPC disk de 130F à 150F. Contacter Julien au 60.19.12.03.

91 N° 19057
Urgent !! Vds disquettes Amstrad orig. : 100F pièce. Contacter Cédric au 69.83.91.19.

91 N° 19199
Vds CPC 6128 coul., nbrx jx, manuels, dks vierges, joyst. le tt en tbe. Prix : 2200F à déb. Contacter Stéphane au 69.39.45.44 après 18h.

91 N° 19205
Vds CPC 6128 coul., tuner TV coul., radio-réveil, joyst. nbrx jx, livre inform. Amstrad, meuble, le tt en tbe. Prix : 3500F. Tél. 60.75.94.60 le soir.

92 N° 18971
Vds CPC6128 coul. + kit téléch. + nbrx jx orig. + doubleur joyst. + mag. + Magnum Force + disks vierges, le tt en tbe. Prix : 4000F. Tél. 46.61.45.17 après 18h.

92 N° 19003
Vds mon. coul. CTM644 tbe : 700F. Joyst. phasor : 60F. Kit télécharg. : 70F. Jx orig. Contacter Moreau Charles 15 rue de Chartres 92200 Neuilly, tél. 47.38.13.76.

93 N° 18756
Vds CPC 6128 + mon. coul. + revues + joyst. + nbrx jx + manuel util.+ disk vierges. TBE Prix : 2500 F.Contacter Jérome au 43.88.04.84.

93 N° 18789
Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + 2 disk system + manuel d'utils. et 7 jx. Contacter PULLUT Rajesh au 43.32.38.94 après18h.

93 N° 18990
Vds CPC 6128 + 6 jx + 1 compil. + souris AMX + mon. coul. Prix : 3000F. Contacter Yeramian Mickaël 17 rue de Tremeuge 93140 Bondy, tél. 48.47.90.17.

93 N° 19036
Vds CPC 6128 coul. + nbrx jx + utils + manuels + joyst. + prise de doubl. + cable télécharg. Le tt en excel. état. Prix : 2500F. Tél. 48.61.09.93 après 18h.

93 N° 19042
Vds CPC 464 "Plus" (port cart.) coul. + jx + manuels + joyst. + revues, le tt état neuf. Prix : 2000F. Contacter Nabil au 45.09.43.88 (Clichy sous Bois).

93 N° 19051
Urgent !! Vds CP 6128 + meuble + nbrx dks orig. + joyst. + cable + abonn. + boite rang. + guides, le tt en tbe. Prix : 3000F. Contacter Nicolas au 48.44.89.23 après 18h.

93 N° 19059
Vds 6128 coul. + nbrx jx + tuner + synthé + souris + manuel + utils + dessin. Prix : 2790F. Contacter Mathieu au 43.84.32.95 après 18h.

93 N° 19069
Vds 6128 Plus coul. + joyst. + nbrx jx (cart. et dks). Prix : 3500F. Contacter Jérome au 48.33.96.52.

93 N° 19100
Vds CPC 6128 + ecr. + jx + lect. cass. + cable minit. + mag. + manuel + utils. Prix : 1500F. Contacter Hakim au 48.55.53.25 après 18h.

94 N° 18755
Vds CPC 6128 mono.+ jx orig.+ util.+ imprim. 2160 TBE+ joy. Topstar. Prix : 2000 F à déb. Contacter Jérome au 46.78.39.12 après 19h.

94 N° 18771
Vds PC AMSTRAD 3086 + mon. coul. VGA + lect. 3,5 p.720 Ko et 5 1/4 p. 360 Ko + DD 30 Mo. Prix : 9 000FTél. 47.26.34.92 entre 9h30 et 19h

94 N° 18800
Vds AMSTRAD 6128 coul. (neuf)+ boitier de rangement+ nbrx jx + Discology. Le tout vendu 3 000 F. Contacter Jérome au 48.72.65.06.

95 N° 19094
Vds CPC 6128 + 2 man. + transf. TV + synthé vocal + nbrx jx + imprim. Prix : 5500F. Contacter Joackim au 48.41.07.87.

NEC

ACHAT

75 N° 19081
Rech. jeu NEC : Break-in. Contacter Christine au 40.36.32.91 de 20h30 à 22h30.

CONTACT

00 N° 18950
Club NEC 69 ch. adhérents ds tte la France. Conditions intér. Ach. ts jx NEC à bas prix. Tél. pour rens. au 78.39.31.41 après 19h.

59 N° 18946
Ch. contacts sur NEC 1. Ch. jx Ste à petits prix. Tél. 27.84.74.72.

64 N° 18932
Ech. NES + 5 jx contre COREGRAPHX + 1 jeu. Contacter Cyril au 59.39.00.82 après 18h.

66 N° 18888
Ech. jx NEC. Contacter Stéphane au 68.05.02.16 après20h.

ECHANGE

59 N° 19101
Ech. NEC + doubleur + 2 joyst. + jx contre Mega + 10 jx ou contre 520 Ste + jx. Vds ou éch. 464 avec acc. et mon. (si vente : 900F). Contacter Gil au 20.73.01.76.

VENTE

00 N° 18864
Vds TURBO GT + 2 jx : 2 000 F. Vdsjx NEC : 250 F. jx CD Rom : 250 F. Prix pour commande groupée. Poss. échange. Tél. 74.65.09.77.

06 N° 18848
Ach. PC ENGINE GTavec ou sans jx pour 1 100 F. Faire offres au 93.70.15.19. Demander François. Vds aussi Rick Dangerous2 sur AMIGA.

13 N° 19126
Echange Coregraphx + 2 man. + quintupleur + nbrx jx contre A500 + mon. coul. Contacter Barbier Johann Le Cyprès, Les Plantiers 13127 Vitrolles, tél. 42.89.19.75.

20 N° 19122
Vends jeux NEC de 230F à 300F. Contacter Rogliano Florent, Maison Rogliano, chemin de Montepiano 20200 Bastia.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

21

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

27 N° 18879
Vds TURBO GT + alim. + nbrx jx. Prix à déb. Contacter Pierre au 32.33.57.90.

28 N° 18846
Vds 3 jx NEC 500Fle tout ou 200 F pièce. Donne cable permettant de brancher la NEC sur une chaine bi-fi au premier acheteur.Contacter M.DEMANTKE Vincent au 37.41.47.06.

29 N° 18887
Vds NEC PC ENGINEGT : 2 000 F. + Dragon Spirit. Contacter François-Xavier au 98.95.73.80.

35 N° 19188
Vds Supergrapbx, CD Rom, adapt. et 9 jx. Prix : 6500F. (port compris). Contacter David au (16) 99.60.88.13 après 17b30.

59 N° 18862
Vds jx COREGRAPHX180 F pièce. Vds jx MEGADRIVE 250Fpièce. Ach. AMIGA500 : 2 000 F. Faire offre au 27.41.72.04 demander Ludovic.

69 N° 18994
Vds PC Engine + 5 jx. Prix : 1850F. Vds jx NEC sép. Contacter Clemencon Stépbane au 78.49.10.69 après 18b.

76 N° 18841
Vds jx NEC et MEGADRIVE. Vds aussi imprimante Citizen 120D. Contacter Cbristopbe au 35.83.81.95.

77 N° 18899
Vds COREGRAPHX + 2 jx. Vds autres jx de 250 F à 300F.Tél. 60.07.04.02 après 18b.

77 N° 19178
Vds Supergrapbx, 1 man., 3 jx, bon état. Prix : 1600F. Contacter Yoann au 64.30.52.18.

91 N° 18706
Vds CORE + Ninja Spirit + Side Arms... Le tout 2000F. (valeur : 4790F)Contacter Sébastien au 69.09.81.13.

91 N° 18895
Vds SUPERGRAPHX +2 JX + 4 man. Prix : 1 400 F. Vds CDROM + adapt. SUPERGRAPHX + 1 jeu : 2 500 F. Vds jx CD NEC 250 F pièce... Contacter M. NALLINO P. au 60.86.23.25.

93 N° 18700
Vds jx COREGRAFX (World Court Tennis, Violent Soldier, Dragon Spirit...) Prix : 200 Fl'un. Contacter Gregory au 48.43.54.70.

NINTENDO

ACHAT

75 N° 18851
Ach. jx GAMEBOY maximum 150 F. Envoyer liste et prix à M. BROD Eric 4 square du nouveau belleville 75020 PARIS.

CONTACT

75 N° 19213
Ech. Néo-Géo + Ninja Combat contre Superfamicom + 3 jx. Contacter Briffaz Julien au 46.06.11.50.

76 N° 18871
Ech. Console NES + 5 jx contre SUPERFAMICOM ou NEO-GEO ou PC ENGINE.Contacter M. FERET Carl 7 rue Eustacbe de la Querrière 76100 ROUEN. Tél. 35.03.81.03 après 17b.

92 N° 18963
Ech. syntbé Yamaba PSS 360/460 contre jx sur Gameboy ou Amiga. Contacter Emmanuel au 46.24.33.57.

93 N° 18854
Ech. MEGADRIVE + nbrx jx contre SUPERFAMICOM + 3 jx. Tél. 48.57.46.38.

95 N° 19156
Ech. jx Gameboy. Contacter au 39 allée de la Haie Normande 95100 Argenteuil, tél. 34.11.15.60, demander Bruno.

VENTE

00 N° 19098
Vds NES en tbe + jx. Prix : 2500F. Contacter Fabrice au 30.61.53.11.

00 N° 19130
Urgent ! Vds NES (bon état) + 2 man. + 2 jx + Nes Adv. Prix : 700F. Contacter Nicolas au 45.53.45.55.

04 N° 18979
Vds jx NES de 100F à 300F. Contacter Julien au 92.68.01.07 ou écrire à Rocbe Julien Lot Lou Moulin Vieil Av. de la Durance 04310 Peyruis

12 N° 19099
Vds NES + zapper + 2 man. + 5 jx. Prix à débattre, poss. vente séparée. Contacter Matbieu au 65.29.61.58 aux beures des repas.

13 N° 18889
Vds NES + jx + Nes Adv. TBE. Prix : 1 000 F. 67, la Grande Bastide Cazaulx Rue Saint Jean du Désert 13012 MARSEILLE. Tél. 91.87.19.06.

16 N° 19202
Vds NES ss gar. et jeu TMHT. Prix : 490F. Vds aussi jeu Robocop : 230F. Poss. de grouper les 2 pour 650F. Contacter David au 45.68.24.83.

28 N° 19020
Vds jx NES de 200F à 300F. Contacter Nicolas au 37.30.08.72 sur Cbartres de préférence !

42 N° 18847
Vds NES + Zapper + 2 man. turbo + 6 jx. Le tout TBE. Prix : 2 000 FContacter Fabien au 77.75.64.30.

44 N° 18965
Vds Gameboy + 6 jx + mallette + Light Boy. Prix : 1200F. Poss. vente séparée de la Gameboy et des jx. Contacter Tbeval Vincent au 40.40.23.35 après 17b30.

49 N° 18876
Vds GAMEBOY + jx. TBE Prix : 700 FVincent 200 rue du Petit Tbouars 49000 ANGERS Tél. 41.87.81.87.

51 N° 19148
Vds ou éch. console Nintendo : avec un jeu : 550F, avec 6 jx : 1600F. Ecrire au 26 rue Morvan Lebesque 51370 Saint Brice, tél. 26.87.40.50.

54 N° 19085
Vds Gameboy + jx, le tt en tbe. Prix : 1000F. (port compris). Contacter Gomez Fabrice au 83.55.46.00.

57 N° 19123
Vends jeux NES, prix selon le jeu choisi. Tél. 87.74.26.56.

62 N° 18875
Vds GAMEBOY + 6 jx + access. Etat neuf : 1 100 F. Vds FX 795P 16Ko Ram programmable basic, état neuf :550 F. Tél. 21.01.18.32.

67 N° 18842
Vds jx NINTENDO avec boite et livret de 250 F à 350F ou le tout pour1 000 F.Tél. 88.56.10.03 après 19b30.

73 N° 18959
Vds Nintendo + jx, prix: 1500F à déb. Contacter Frédéric au 79.85.51.49 après 17b.

75 N° 18868
Vds jx NINTENDO entre 200 F et 250F. Contacter Vincent au 48.56.27.33 (Paris 15ème).

75 N° 18883
Vds ou éch. jx Nintendo. ContacterSébastien au 43.57.60.07 (Paris seulement).

75 N° 18898
Vds SUPERFAMICOM+mon. coul. + 5 jx. Prix : 4 700 F.Prix ss le mon. :4 000 F. Contacter Jean-Christopbeau 45.79.52.90 (Paris 15ème).

75 N° 18943
Vds Gameboy + jx + accessoires : 450F. Contacter Olivier au 43.40.41.29 après 18b.

75 N° 19074
Urgent ! Vds Gameboy + Tétris, tbe, peu servi (boite d'orig.). Prix : 400F à déb. Contacter Boris au 45.65.96.59.

75 N° 19092
Vds NES + jx + 2 man. + 1 man. Nes Max + prise péritel... Prix : 2500F. Contacter Dylan au 45.20.79.66 du lundi au vendredi de 18b à 21b.

75 N° 19153
Vds Gameboy + 6 jx + sacocbe. Prix : 1000F. Urgent ! Light boy offert en cadeau !! Tél. 46.33.66.26.

77 N° 18884
Vds NES + jx + compil. + rob. + zapper + kit nettoyage. Prix : 3 000F. Contacter François au 60.17.23.63.

78 N° 18837
Vds GAMEBOY + 3 jx. Prix : 700 F. Contacter GABS Frédéric au 34.90.96.06 ou écrire à GABS Frédéric 46 rue des Frères François 78700 CONFLANS SAINTE HONORINE.

78 N° 18849
Vds jx pour GAMEBOY 120 F pièce. Cb. aussi contact sur ATARI ST. Contacter Vincent MOLINIER au 39.56.24.64.

78 N° 18863
Vds NES De Luxe (600 F), 11 jx (200 F pièce), poss.vente séparée, et10 journeaux Nintendo. Contacter Mattbieu au 39.62.44.17 entre 19b et 21b.

78 N° 18874
Vds NES + rob.+ Zapper + 2 paddles+ Nes Max + nbrx jx. Prix : 3 500 F. ou 1 jeu seul pour 200 F pièce (boites d'orig.).M. VANDENHOVE Jarvis 48 rue Nicolas Cbrispeels 78800 HOUILLES.

78 N° 19017
Vds Gameboy + jx. Vds NES + 3 jx. Poss. vente sép. Tél. (1) 34.89.55.30.

78 N° 19183
Vds jx NES de 100F à 200F. Cb. clavier Amiga de 500F à 1000F. Contacter Nicolas au 39.56.49.46 après 18b en semaine.

82 N° 18896
Vds GAMEBOY + jx:1 000 F. Cassettes Nintendo de 150 F à 300 F. Liste contre envel. timbrée. Contacter Claude au 63.93.55.26 (H.B.) ou au63.32.14.64 (H.R., le soir ou le w.end).

83 N° 19079
Vds jx NES 250F pièce ou lot de 15 jx pour 3490F à débattre. Tél. 94.97.26.90.

87 N° 18865
Vds NINTENDO + 7 jx et 1 GAMEBOY +2 jx + 1 GAMELIGHT. Contacter NARANJO Sébastien au 55.58.14.36.

89 N° 19186
Vds NES + 4 jx. Prix : 1200F. Contacter Jean-Baptiste au 86.55.01.01 après 18b (ne pas appeler le week-end svp !).

91 N° 18843
Vds NINTENDO NES+2 man. + Nes Adv.+ 5 jx. Prix : 1 490 F. Contacter Cédric au 69.34.86.30.

91 N° 18852
Vds jx GAMEBOY à 150 F pièce. Vds aussi jx PC au même prix. Contacter Nicolas au 64.91.17.35 après 18b.

91 N° 18935
Vds Gameboy + Tetris : 450F. Vds jx : 150F. Tél. 64.59.14.34 après 18b.

91 N° 19014
Vds NES + 2 man. + adapt. (USA-jap.), le tt en tbe.Prix : 800F. Contacter Jérome au 64.48.75.48.

91 N° 19145
Vds Gameboy + jx + acc. cable light boy écout. + boite, le tt en tbe. Prix : 2500F. Tél. 60.86.49.44.

92 N° 18709
Vds GAMEBOY + cable + ecouteurs+ Tetris. TBE Prix :300 F Contacter Hugo au 46.61.33.43.

92 N° 18838
Vds GAMEBOY + 5 jx + cable 2 joueurs + casque. Prix800 F. Contacter Tbierry au 47.49.29.50.

92 N° 18845
Vds GAMEBOY + 7 jx. Prix : 1 200 FContacter Virgil au 47.68.59.51 après 17b.

92 N° 18853
Vds GAMEBOY + 7 jx. Prix : 1 400 F Le tout ss gar. Contacter Olivierau 47.02.59.37 après 18b (Fontenayaux Roses).

92 N° 18872
Vds NES TBE + 14 jx + pistolet. Prix : 3 000 F. Contacter Nicolas au 47.58.19.92.

92 N° 19075
Vds NES + rob. + zapper + nbrx jx. Prix : 2500F. Contacter Eric au 47.78.02.10.

92 N° 19196
Vds jx Superfamicom de 350F à 430F, tbe, boites et notices fournies. Contacter Patrick au 47.89.40.33. Urgent !!

93 N° 19175
Vds NES, zapper, robot, 2 man., nbrx jx. Prix : 3000F à déb. Contacter François au 48.31.06.28 avant 21b.

95 N° 19146
Vds Gameboy complète en tbe. Prix : 350F. Vds pour NES, Zelda 1. Prix : 150F. Contacter Boris au 39.80.47.87 après 19b.

95 N° 19215
Vds jx Famicom et Gamegear ou échange contre autres jx. Contacter Max au 39.97.23.28.

PC & COMPATIBLES

CONTACT

29 N° 19054
Cb. contacts sérieux sur PC pour formats et pour Atari 2600. Contacter Jean-Nicolas au 98.91.35.02 entre 18b30 et 20b.

40 N° 19201
PC 3 1/2 p. éch. news er rech. jx d'aventures. Envoyer liste à Navarro Eric, Les Baines n° 1 40600 Biscarrosse.

44 N° 18988
Cb. contacts PC 5 1/4, ni vols ni arnaques !! Envoyer liste à Cbevillard Matthieu 10 village de la Mastrie Clis 44350 Guérande. Réponse assurée !!!

45 N° 19068
PC 386 AT cb. contacts sérieux (simul. vol, news et bidouilles), rép. ass. 100 %). Contacter Frigo Nicolas 23 rue Saint Marc 45430 Bou.

VENTE

00 N° 18955
Vds PC Compac 286 E Deskpro VGA coul. + HP Laserjet série 2 + nbrx progr. Prix : 13000F. Contacter Jérome au (16) 44.21.56.59.

04 N° 18980
Vds ou éch. jx PC 3 1/2 et vds jx NEC. Prix à déb. Tél. 92.72.53.70 après 18b.

06 N° 19060
Vds IBM PS/2, AT 286, Ram 1 Mo, 3 1/4 p., DD 20 Mo, VGA coul., souris, imprim. Proprinter 4201 IBM. Prix : 9500F. Ecrire à Vekemans Nicolas 36 avenue Rostagnes 06600 Antibes.

29 N° 19120
Vds jx sur PC. Prix : 150F pièce. Contacter Jean-François au 98.69.75.09 après 17b.

30 N° 19031
Vds PC 1640 SD EGA 20 Mo + souris + imprim. DMP 3250 + lect. 5 1/4 360 Ko + works + jx + docs. Prix : 8500F. Contacter Rigoulot Philippe au 66.64.55.81.

33 N° 19204
Vends jx sur PC 3 1/2 p. et 5 1/4 p. Ecrire à Rodriguez Tbibault 7 rue Francis Plante 33600 Pessac.

37 N° 18733
Vds mon. coul. CGA + cable raccord. Prix : 1000 F (valeur : 2000 F)Contacter Cédric au 47.56.67.86 après 18b.

38 N° 18982
Vds PC Tandy 1000 ex. + 2 lect. + jx + log. + joyst. + livre de program., le tt en tbe. Prix : 3500F. Tél. 76.26.46.82 après 17b.

55 N° 19163
Vends Amstrad CPC 464 et jeux. Prix : 3000F. Contacter Sébastien au 29.70.07.29. Urgent !!

62 N° 19172
Vds PC1 Olivetti, joyst. Terminator, imprim. Amstrad DMP3160, jx orig. Prix : 2000F. Ecrire à Boutigny Laurent 486 allée des Chevaliers 62176 Camiers.

68 N° 18992
Vds Amstrad coul. + imprim. DMP 2160 Textomat + joyst. + pistol. + nbrx jx. Prix : 3500F. Contacter Werner Stéphane au 89.81.83.51 après 19b, 13 rue de Mulbouse 68950 Reiningue.

71 N° 19047
Vds jx pour PC 5 1/4 p. : 150F pièce. Ecrire à Inacio Catherine 27 av. de Cbarolles 71600 Paray le Monial. Réponse assurée !!

75 N° 18743
Vds Quantum DD 105 Mo SCSI : 4000FVds disk HD 6F/p.Vds PC Sharp 4600 portable : 4500F Contacter HACCOUNCyrille au 43.55.34.46 de 19b à 21b.

75 N° 18768
Vds IBM PS/2 8550061286, DD 60 Mo,2 Mo de Ram, 1 lect. 44 Mo, écran coul. VGA. Prix :12 000 F. Tél. 42.24.14.45.

75 N° 19211
Vds jx PC entre 90F et 180F; Ecrire à 42 bd de la Tour Maubourg 75007 Paris, tél. 47.05.16.64.

76 N° 18997
Vds Olivetti PC1 + BTTF 2 + Lowblow + Masque + écran CGA coul. + dble lect. Prix : 4000F. Vds Op. Stealtb PC 3 1/2 + Populous : 450F les 2. Contacter Hinfray Gilles 18 av. des Anglais 76200 Dieppe, tél. 35.82.65.72.

77 N° 18774
Vds PC 1512 SD monocbr. + jx et utils + souris et carte joyst. + joyst. Prix : 3 000 F.Contacter Jérome au 64.27.51.75 après 18b.

77 N° 19176
Vds jx orig. pour PC et pour Megadrive. Prix à débattre. Contacter Olivier au 64.22.13.19.

78 N° 19012
Vds Golden Axe PC 5 1/4, prix : 150F. Contacter Maretbeu Sébastien au 34.74.26.38 après 18b.

78 N° 19018
Vds lect. 3 1/4 p. HD (1.44 Mo), état neuf, gde marque jap. Prix : 400F. Tél. 30.50.34.26.

83 N° 19150
Vds carte Soundblaster : 1000F. Vds jx orig. de 100F à 250F. Contacter Laurent au 94.38.72.10.

92 N° 19166
Vds PC 1512 2 lect., DD, ext. mém., Word 4, jx, utils... Prix : 5000F. Vds jx PC 5 1/4 p. et 3 1/2 p. orig. et news à petits prix. Tél. 47.78.42.04.

93 N° 18741
Vds PC AT 386 SX Amstrad, 20 MHz, 4 Mo Ram, DD 65 Mo, résol. VGA 1024 * 768, 2 lect. disk 1,44 Mo 3,5 P., souris. Prix : 7900 F. Ecran en option. Contacter Ludovic au 48.44.08.31 le soir.

93 N° 19111
Vds PC 80286 3 1/2 p., HD 1 Mo, DD 40 Mo, mon. Sony Trinitron, souris, jx. Prix à déb. Cb. contacts sur PC 3 1/2 p. Ecrire à Lemaire David, Rue Pasteur, bat. 3, esc. 3 93150 Le Blanc Mesnil.

93 N° 19115
Vds PC 1512 coul. + nbrx utils + nbrx jx. Prix à débattre. Tél. 42.87.91.91.

93 N° 19167
Vds AT 286-12, DD 20 Mo, 1 Mo ram, carte et écran Hercules, 1 floppy 5 1/4 p. Prix : 4000F. Contacter Léo au 45.28.55.53 après 21b.

94 N° 18708
Vds AT 286 VGA, 2Mo,2 lecteurs, DD40 Mo,souris,monit. 1024X768,man.,nbrx log. TBE Prix : 8500 F. Contacter Franck au 45.90.55.29.

94 N° 18749
Vds CPC 6128 coul. + 2 man. + jx orig. + manuel + DD + kit télécharg. (valeur 6000 F)vendu 4500 F ou àdéb. Le tout TBE Tél. 46.80.88.10.

94 N° 19160
Vds PC Tosbiba portable T1200, DD intégré 20 Mo, lect. dk 3 1/2 p., imprim. matric., dk Framwork, classseurs, le tt état neuf. Prix : 12000F. Tél. 47.06.74.56.

95 N° 19022
Vds 386 SX, 2 Mo Ram, écran S VGA, lect. 3 1/2 et 5 1/4, carte son, 3 joyst., souris, DD 40 Mo, jx et utils. Gar. 6 mois sur site. Prix : 10000F. Tél. 30.32.46.59 après 19b.

97 N° 19158
Vds jx PC 5 1/4 p. entre 100F et 300F. Contacter Benoit au 32.60.26.27.

NINTENDO

ACHAT

67 N° 18844
Acb. jx MEGADRIVE même anciens si petits prix. Vds jeu GAMEBOY (Double Dragon) : 80 FContacter Mickaelau 88.29.64.97.

81 N° 18705
Acb. MEGADRIVE (F)+2 jx+1 man. si possible encore sous garantie pour - de 1000 F. Contacter Guillaume au 63.70.24.75 après 19b.

CONTACT

33 N° 18856
Ech. jx MASTERSYSTEME, si possiblenbrx jx de sport. Contacter M. RUINIER Olivier 41 rue des Garosses Rés. Les Cimes 2 Appt 94 33310 LORMONT Tél56.06.81.52 après 18b.

35 N° 18699
Ech. jx MEGADRIVE(Golden Axe,Eswat...) contre d'autres jx. Ech. Sonic contre Street of nage ou NHL Hockey. Contacter Olivier au 99.33.04.61

62 N° 18893
Cb. sur MEGADRIVEPbantasy Star 3, StarFlight Centurion... Les acb. entre 200 F et 250 F.Contacter Alain au 21.53.44.58.

69 N° 19157
Ech. Mastersystem + 2 jx contre Gameboy + 2 jx. Contacter Loïc au 78.95.10.63 après 18b.

71 N° 18958
Cb. contacts amicaux pour prêts ou éch. jx Mégadrive (surtout jx de rôle et de réflexion). Contacter HAZARD Grégory 13 rue de l'Ile de France 71000 Macon, tél. 85.38.10.57.

ECHANGE

77 N° 19073
Echange nbrx jeux sur Megadrive française. Contacter R. Jérémy au 64.34.26.00 après 18b.

VENTE

00 N° 18931
Vds MEGADRIVE + 2 man. + 4 jx.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Le tout : 2 000 F ou poss. éch. contre un AMIGA. Contacter Albert au 44.20.41.21.

00 N° 18952
Vds Megadrive (F) + adapt. + 1 joyst. neuf ds sa boite d'orig. (07/91). Prix : 1000F à déb. Contacter Gaby au 47.83.80.23.

00 N° 19091
Vends Megadrive française + 4 jx (achat sept. 91, ss gar. 10 mois). Prix : 1400F. Contacter Gérard au 47.89.05.01.

00 N° 19169
Vds jx Megadrive : 250F. Vds jx NEC : 250F. Contacter Paumier Joseph au (1) 60.11.03.06.

00 N° 19170
Vds 6 jx Megadrive à 250F pièce ou le lot 1200F (Pro2 en cadeau !). Contacter Patrick au (1) 40.59.72.78.

13 N° 18933
Vds MEGADRIVE + 4 jx + adapt. jap. ou éch. contre AMIGA + ext. 512 Ko. Si vente, prix : 1 800 F. Contacter AUGER Thierry au 91.74.08.21.

13 N° 18973
Vds Mastersystem tbe Noel 90 + 4 jx. Prix : 800F. Contacter Navarro Cyril 31 av. de Fontesainte 13600 La Ciotat, tél. 42.83.27.09.

13 N° 19179
Vds Mickey (Megadrive) : 300F !! Contacter Julien au 42.45.08.84 à partir de 17h.

13 N° 19210
Vds jx Megadrive à petits prix. Contacter Seb au 42.45.23.94.

21 N° 18897
Vds jx MEGADRIVE (F) entre 150 F et 250 F. Contacter Sébastien au 80.73.63.35.

22 N° 18882
Vds MASTERSYSTEME+ joy. + jx. Contacter Nicolas au 96.35.83.60 après18h ts les jours sauf vacances.

29 N° 18987
Vds Mastersystem + jx : 700F. Contacter Denis au 98.47.71.73 (heures des repas). Urgent !! Les premiers appels seront les premiers servis !!!

29 N° 19165
Vds Mastersystem, 2 man., pistolet, 5 jx. Prix : 1100F. Vds jx de 150F à 210F. Contacter Stéphane au 98.47.06.03 après 18h. Vite !!

31 N° 19171
Vds Megadrive, 2 joypads, 1 jeu. Possibilité jx jap. et franç. Tél. 61.85.93.45 après 19h.

33 N° 18873
Vds MASTERSYSTEME+ pistolet + nbrx jx . Faire offre(poss. vente séparée). Contacter Vincent au 56.07.37.02.

35 N° 18836
Vds jx MASTERSYSTEME de 200 F à 250 F. Tél. 99.50.77.26 après 20h.

35 N° 18858
Vds Sega 8 bits + pistolet + man.. Prix : 530 F. + jx de 50 F à 200FM. SANCIER Ludovic La Chalotière 35170 BRUZ Tél. 99.52.60.26.

38 N° 18894
Vds MEGADRIVE (F)+ 6 jx + 1 MASTERSYSTEME + 1 jeu. Prix : 2 000 F. Contacter Manu au74.29.54.21.

38 N° 19125
Vends Megadrive (J) + jeux. Prix : 2000F. Contacter Tibo au 76.71.77.52 (hors repas et uniquement sur l'Isère).

44 N° 18890
Vds ou éch. cart.MEGADRIVE, vds cart. MASTERSYSTEME, vds console NESContacter Adrien au 40.34.05.96.

44 N° 18942
Vds Mastersystem tbe + 9 jx. Prix : 1650F ou le jeu : 150F pièce. Contacter Laurent au 40.63.71.59 vers 19h.

51 N° 19151
Vds Megadrive (J) + 3 jx + 2 joyst. + mon. coul., le tt état neuf. Prix : 2490F. Vds Gamegear + 4 jx, étatneuf. Prix : 1290F. Contacter Laurent au 26.36.38.66.

57 N° 18859
Vds ou éch. sur MEGADRIVE nbrx jx dont news. Liste en écrivant à M. SATORI S. 2 rue du Nivernais 57070METZ BORNY. Tél. 87.75.65.74. Annonce sérieuse !!

59 N° 18947
Vds Megadrive (J) : 800F. Vds jx entre 200F et 300F Contacter Sébastien au 20.92.15.24.

59 N° 18977
Vds jx Megadrive (F) de 150F à 300F. Contacter Michaux Benoît 19 place Lisfranc 59700 Marcq en Baroeuil.

60 N° 19087
Vds Mastersystem ss gar. (achat 04/91) + 5 jx. Prix : 1500F à déb. Contacter Alain au 44.08.31.17 après 17h.

62 N° 19193
Vds Mastersystem, jx, control stick, revues, ss gar. Prix : 450F. Contacter David au 21.75.53.89.

65 N° 19124
Vends Megadrive (J) ss gar. jusqu'en 07/92 + 4 jx + 2 joypads. Prix : 1500F. Tél. 62.93.75.77.

69 N° 18968
Vds jx Mastersystem tbe ou éch. contre jx Mégadrive. Tél. 78.83.08.48 vers 17h30/18h.

73 N° 18866
Vds MASTERSYSTEME+ 2 man. + 2 jx. Contacter FOUCAULT Julien au 79.84.25.23 (départ. 73).

74 N° 19076
Vds Mastersystem + Shinobi et Super Hang On. Prix : 550F. Contacter Grégory au 50.38.19.97, 100 route de Collonges 74100 Vetraz-Monthoux

75 N° 18861
Vds MEGADRIVE (J)+ 8 jx + joyst. +cable péritel. Accepte les cart. franç. Prix : 3 990 F. Contacter Raphael au 45.32.30.72.

75 N° 18867
Vds SUPERGRAPHX +Xempro + 2 man. +jx. Vds nbrx jx NES, NEC et MEGADRIVE. Contacter Philippe au 40.43.06.21.

75 N° 19078
Vds Megadrive (J) + nbrx jx + 2 man., le tt en tbe et ss gar. Prix : 3000F. Tél. 43.42.07.38.

76 N° 18878
Vds MASTERSYSTEMETBE + 2 man. + nbrx jx. L'ensemble: 2 000 F. Contacter Gérald au 35.30.25.26 entre 17h30 et 20h.

77 N° 18721
Vds pour MEGADRIVE (J) Mickey M. :250 F. Altered Beast : 100 F. Ch. Street of Rage. CHARPENTIER David 34 rés. Croix Saint Loup 77100 MEAUX.

77 N° 18885
Vds MASTERSYSTEMETBEG sauf 1 man. cassée. Prix : 600 F à déb. Contacter Pierre au 60.0764.07 à partir de 16h.

78 N° 18855
Vds MASTERSYSTEME+ Phaser + 2 joyst. + nbrx jx, le tt en TBE. Prix :1 500 F. Contacter Gregory au 39.46.66.25. Vite !!!

82 N° 19128
Vds Mastersystem + jx. Prix : 2500F ou éch. contre Megadrive + 1 ou 2 jx + man. ou contre PC Engine GT ou Superfamicom. Contacter Bardinet François, "Gitis" 82210 Merles.

85 N° 18991
Vds Mastersystem + 9 jx + 2 man. Prix : 1600F. ou éch. contre Gameboy + 12 jx + écout. Contacter Wilfried au 51.35.11.66, 18 chemin des Guignardières 85300 Soullans.

85 N° 19219
Vds Mastersystem et 2 jeux entre 700F et 750F. Contacter Pascal au 51.07.94.57 après 19h.

91 N° 18877
Vds MEGADRIVE (F)+ Pro2+ 6 jx. Prix : 1 800 F. Contacter Fabrice au 60.11.81.87.

92 N° 18891
Vds jx MEGADRIVE (F) de 100 F à 300 F. Contacter M.COUVELARD Jean-Yves 1bis rue Auguste Beau 92400 COURBEVOIE.

92 N° 19206
Vds jx pour Megadrive F et J de 200F à 250F pièce. Vds nbrx jx Mastersystem à 150F pièce, le tt en tbe. Contacter Bob au 46.45.85.26 (région parisienne exclusivement).

93 N° 18869
Urgent, vds jx MASTERSYSTEME. Laisser message sur le répondeur au 48.70.05.72. Merci!

93 N° 18886
Vds MASTERSYSTEME+ jx + phaser (ds boites d'orig.) Prix : 1 700 F à déb. Contacter Frédéric au 48.44.46.16.

93 N° 18892
Vds MEGADRIVE complète ss gar. : 1 300 F. à déb. M. DESCALIS Jérémie26 rue Parmentier 93100 MONTREUIL SOUS BOIS Tel. 48.70.10.98.

94 N° 18835
Vds MEGADRIVE (J)+ 6 jx. Prix : 2 000 F. CHERAFT Vincent 35 rue de la Fosse Rouge 94370 SUCY EN BRIE. Tél. 45.90.34.36 après 18h.

94 N° 18850
Vds jx pour MASTERSYSTEME de 80 F à 100 F. Envoi dela cassette dès réception du chèque. Tél. 46.77.12.84.

94 N° 18880
Vds jx MEGADRIVE de 200 F à 250 F pièce. Contacter Laurent au 45.93.03.41.

95 N° 19021
Vds Mégadrive (J)jamais servi cause dble emploi + hits au choix. Vente sép. poss. Vente à la plus grosse offre présentée (pas en-dessous de 900F). Contacter Cyril au 34.71.83.11 après 17h.

95 N° 19207
Vds jx sur Megadrive entre 200F et 250F. Tél. 39.97.25.53.

ATARI

ACHAT

68 N° 19088
Achète softs sur Atari (jx, utils, démos...). Envoyer liste et prix à Spinosa Richard 10 rue du Cap Dreyfus, 3ème ét. n° 5 68100 Mulhouse. Réponse assurée alors écrivez nombreux !!

77 N° 18995
Ach. Block-Out ou Ninja Gaiden sur Lynx. Ech. jx sur Mégadrive. Vds et éch. news sur St. Contacter Jérome au 60.04.34.60.

92 N° 19067
Achète Atari 1040 avec moniteur. Paiement comptant. Tél. 47.39.21.59.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

95 N° 19062
Ach. news sur St à bas prix ! Ecrire à Lemarechal Mathieu 5 rue Stanislas Bance 95400 Arnouille les Gonesse, tél. 39.85.72.52.

CONTACT

01 N° 19034
Cb. contacts sérieux sur St (arnaqueurs s'abstenir !), envoyer listes à Gaillard Sylvain, 23 rue des Crêts 01630 Saint Genis Pouilly.

06 N° 19084
Echange news sur St (14 ans de préf., programme C). Contacter Guillaume au 93.62.32.56 (sur Nice uniquement).

13 N° 18702
Cb. contact pour éch. jx (nbrx news). Contacter SOPRANO Patricia au 91.03.74.37. ou écr. 9 bd Jacques Cassone 13016 MARSEILLE.

13 N° 19154
Cb. contacts sur St pour éch. softs et news. Ecrire à Dumas J.C. 4 bd Philippon 13004 Marseille.

29 N° 18976
Vds ou éch. news sur Ste. Ecrire à Salaün Franck 20 rue François Menez 29000 Quimper.

35 N° 19035
Ech. news ou autres sur Atari, contacts sérieux uniquement !! Envoyer liste à Olivier Vincent, La Geminais 35250 Chevaigne, tél. 99.55.87.39 (demander Vincent).

49 N° 19131
Cb. contacts sérieux sur 520 St, réponse assurée. Envoyer liste à Ragueneau Steve 19 rue Descartes 49300 Cholet.

57 N° 19046
St et Amiga cb. contacts sérieux pour éch. jx, utils éduc.... Envoyer listes à Bertbeau Jean-François, 1 rue des Myosotis 57420 Fleury.

59 N° 18969
Ech. jx xur Atari Ste, Stf, 520 et 1040. Rép. ass. Contacter Polveri Pierre 88 rue Houchard 59200 Tourcoing, tél. 20.25.49.27.

60 N° 19015
Ste cb. contact sérieux et durable pour éch. de softs et utils, poss. news. Envoyer liste à Carlier Fabrice 11 impasse du Vieux Lavoir 60700 Pont Saint Maxence.

64 N° 18719
Cb. contacts sur st ayant des news et achetant des orig. récents. RIBAS Fabrice 30 rue Mozart 64000 PAU.

70 N° 19141
Vds ou éch. nbrx jx et utils, midi, démos, éduc... à prix très bas si vente. Envoyer 2 timbres pour liste au 3 rue des Aubépines 70300 Luxeuil.

75 N° 18966
Ech. news et autres sur Ste (déb. acc.). Ecrire à Le Coent Eric 7 rue de la Mare 75020 Paris.

75 N° 19032
Ech. Great Court 2 contre Gods, Elf, R-Type 2 et Vroom. Si poss. région Paris. Tél. (1) 42.41.52.67 (beures de repas).

80 N° 19061
Cb. contacts sérieux et rapides sur Atari, éch. jx, utils... Poss. nbrses news. Ecrire à Cagniart Sylvain 15 rue Louis Cretel 80300 Albert, tél. 22.75.41.72.

83 N° 19095
Cb. Player Manager de ANCO sur ST (éch. ou achat). Ech. jx sur Mégadrive. Tél. 94.92.03.06.

92 N° 18746
Ech., vds, acb. jx sur MEGADRIVE, SFC et GAMEBOY et cb. contact pour éch. sur St/Ste Contacter PETITIER Marc 12 rue du Gros Chêne 92370 CHAVILLE Tél. 47.50.84.73.

93 N° 18698
Cb. contact dur. et sér. sur ST (poss. Maupiti,Lotus,Op. Stealth, Explora 3...)Rép. assurée. ContacterSébastien au 48.61.35.60.

VENTE

06 N° 18788
Vds ATARI 520 Stf + souris + livres + nbrx jx. Prix : 2 000 F. TBE. Contacter Jacquesau 93.28.00.73.

06 N° 19037
Cause armée, vds 520 Stf + mon. coul. + lect. ext. DF + joyst. + souris + synthé + livres + nbrx jx. Prix : 5500F. Contacter Philippe au 93.35.59.12 le soir.

10 N° 19119
Vds jx sur St à prix intéressants. Contacter Clement Julien 19 impasse Jean Jaurès 10800 Saint Julien.

17 N° 18732
Vds 520 Stf DF TBE+3 joy.+nbrx jx+souris+GFA+livresPrix : 2000 F à déb.CHANUT Xavier 14 rue Ange Jacques Gabriel 17000 LA ROCHELLE Tél. 46.42.75.98.

22 N° 19038
Vds 520 Stf coul. + nbrx jx + souris + man. + boite disks, le tt en tbe. Prix : 3500F à déb. Tél. 96.33.05.58 ts les jours après 17b30.

38 N° 19127
Vds jx orig. pour Ste à 125F. Ecrire au 14 avenue de l'Europe 38120 Saint Egreve, tél. 76.75.77.47.

43 N° 18978
Vds jx Atari St de 100F à 150F. Demander liste à Michaël au 38.64.81.67.

44 N° 18999
Vds nbrx jx St de 125F à 150F. Contacter Kesteman Thierry au 40.94.84.77 (rég. nantaise uniquement). Urgent !!!

44 N° 19071
Vds Atari Mega St1 + mon. coul. + nbrx dks et démos + freeboot + 2 joyst., le tt en tbe. Prix : 5900F. Contacter Becquart Arnaud 10 avenue du Bois Bissin 44350 Guerande, tél. 40.24.24.41.

56 N° 19024
Vds Atari 1040 Stf + souris + joyst. + revues + freeboot + doc. + boite de rang. + jx et utils + div. Prix à débattre. Tél. 97.24.18.98.

57 N° 19216
Vds Atari 2600 + 4 man. Prix : 250F. Vds jx : 800F. Tél. 87.30.97.46.

58 N° 19050
Vds Atari 520 Ste + joyst. + souris + jx orig. + Master Sound 2. Prix: 3000F à déb. Contacter Alexandre au 86.39.75.11 après 19b.

59 N° 18948
Vds Atari 1040 Ste + souris + man. + nbrx jx et utils. Prix : 3000F. Tél. 20.89.26.73

59 N° 19134
Vds Atari 520 Stf + bousse + péritel + nbrx jx + souris + revues. Prix : 2300F. Contacter Antoine au 20.59.87.19 à partir de 18b.

60 N° 18984
Vds jx orig. : 50F pièce. Contacter Pascal au 44.57.67.81.

69 N° 19118
Vds Atari 520 Stf (tbe), jx, utils..., le Rédacteur, Jumbo Pack (GFA Basic) et divers. Prix : 2000F. Tel. 78.31.64.74.

74 N° 19132
Vds 520 Ste + jx + joyst. + tapis souris. Prix : 2700F à débattre. Tél. 50.23.68.19.

75 N° 18761
Vds jx orig. sur St entre 40 F et 100 F. Contacter Gilles au 43.31.34.46.

75 N° 18960
Vds Atari 520 Ste + ext. 1 Mo + mon. coul. + souris + jx + livres basic + 2 rallonges + 4 joyst. + prise périt. (le tt ss emb. d'orig.). Prix : 5000F. Tél. 43.60.18.28.

75 N° 19010
Urgent !! Vds sur Atari : Scanner Golden Image : 1500F. ou éch. contre Mégadrive + Sonic, Mickey, Shinobi. Contacter Zimmermann Jérémie au 45.20.07.43 après 18b.

75 N° 19082
Vds 1040 Stf + mon. mono. + imprim. Swift 24 + livres + progr., le tt en bon état (imprim. ss gar.). Prix : 4500F. Contacter Tbibault au 40.09.96.72 le soir.

75 N° 19181
Vds Atari 520 Stf, 2 man., nbrx jx orig. Prix : 2500F. Le tt en tbe. Contacter Julien au 45.57.26.23.

75 N° 19208
Vds Atari St, jx orig., livre, joyst. Prix : 2300F. Vds aussi news sur Amiga, Atari et PC. Contacter Aliouane Mobamed 133 rue Haxo 75019 Paris, tél. 42.45.32.68 entre 20b et 21b.

77 N° 18750
Vds ATARI 1040 Stf + mon. coul. + mon. mono. + impr. Star NL 10 + nbrx jx + 2 joyst.,le tout en TBE. Prix : 7000 F. GUILLOUX Philippe Ecole des Lions 77183 CROISSY BEAUBOURG Tél. 60.05.83.79.

77 N° 18797
Vds ATARI 520 Steext. 1 Mo : 3 000F. + 1 man.+ 1 jeu + livres + freeboot + 10 disk vierges + 2 éduc. +materiel d'origine. Contacter Stéphane au 64.68.16.48.

78 N° 19182
Vds jx St à 100F pièce. Contacter Moreau Patrick au 30.71.09.18.

82 N° 19006
Vds 520 Ste neuf + mon. coul. SC1435 + souris + 2 joyst. + jx récents + dk vierges + utils, manuel et boîtes d'orig. Prix : 4500F. (ss gar. 02/92). Contacter Cbanson Bastien au 63.20.09.67.

83 N° 19009
Vds jx orig. sur St : 100F (avec boîtes et notices). Contacter Parachini Sylvain au 94.76.81.00.

83 N° 19164
Vds 3D Construction Kit sur Ste : 300F. Vds jx sur Ste de 80F à 150F pièce. Contacter Gilles au 94.08.12.74.

87 N° 18734
Vds jx orig. (Lotus turbo, Fighter Bomber...), prix à déb. Vds volant Racemaker neuf:250 F (valeur : 450 F)Tél. 55.02.58.11 après 19b30.

91 N° 18792
Vds ATARI 1040 Ste ss gar. + souris + jx (B.A.T., Captive...) + péritel. TBE. Prix : 3 100 F. Tél. 60.75.24.75.

91 N° 18944
Vds 520 St 1 Mo + mon. coul. SC1425 + nbrx jx + utils + livres + sélect. de face. Prix : 5000F. Tél. 60.46.48.97.

91 N° 19105
Vds Atari Stf peu servi avec de nbrx jx. Prix : 3000F. Contacter Olivier au 69.43.26.91 (Essonne).

91 N° 19198
Vds 520 Ste, 1 man., souris, nbrx jx, dk copieurs, basic, dks vierges. Ecrire à 6 rue Bossuet, Val d'Albian 91400 Saclay, tél. 69.41.86.05 après 18b.

91 N° 19217
Vds Atari 520 Stf, mon. coul., 2 joyst., joyst. dble prise, souris, péritel. Prix : 3000F. Ss mon. : 2000F. ou éch. contre Amiga 500. Tél. 42.85.61.02 du lundi au vendredi.

92 N° 18442
Vds. Megafile 44 (disque dur amovible 44Mo) 5500F. Contacter Daniel au 47.09.36.50.

92 N° 19028
Vds Atari 520 Stf + docs + péritel + nbrx jx + revues + manuel de program. Le tt en parf. état. Prix : 2000F. Contacter Jean au 46.24.42.82 après 18b.

93 N° 18956
Vds nbrx jx Atari 100F pièce. Tél. 48.91.29.37.

93 N° 19016
Vds Atari 520 Ste + nbrx jx + 1 man. + souris + péritel, le tt en tbe. Prix : 2700F. Contacter Gianonatti David, Parc de la Noue, Bat. F2 93420 Villepinte, tél. 43.83.61.95.

93 N° 19027
Urgent !! Vds Atari 520 Ste + mon. coul. + cordon péritel + souris + nbrx jx. Prix : 4000F. Tél. 43.03.66.80.

93 N° 19097
Vds Atari 520 Stf + jx + basic GFA + ass. + comp. + data + calco + texto + log. téléch. + boite rang. + joyst. + courbasic + nbrses rev. Prix : 2700F. Contacter Fons Xavier au 48.61.31.62.

94 N° 18703
Vds 1040 Ste + jx+ péritel + souris + D7. Prix : 3000 F. Contacter Armen au 43.76.68.42. après18b.

94 N° 19004
Urgent !! Vds Atari 520 St df + souris + tapis + joyst. + nbrx jx + nbrses rev. + péritel + dk vierges + utils. Prix : 2990F. Contacter Alain au 43.77.58.75.

94 N° 19041
Vds Atari Ste + mon. coul. SC1224 + joyst. + souris + jx + disks vierges + tapis + boites + rallonges joyst. + péritel + revues, le tt en tbe. Prix : 4500F à déb. Tél. 45.97.57.63.

94 N° 19109
Ech. ou vds sur Atari jx orig. de 40F à 100F. Contacter Gomez Emilio au 45.93.12.48.

95 N° 19080
Vds jx pour St 75F pièce ou lot de 9 : 500F. Contacter Bondue Raphaël 4 bis rue d'Ambrimont 95450 Sagy, tél. 34.66.30.55 après 19b.

95 N° 19173
Vds Atari 520 Stdf 1 Mo, 2 joyst., nbrx jx, boîte, dks vierges, mon. coul. Prix : 4300F. Ecrire à Mattei Sébastien 2 bis place Danton 95600 Eaubonne.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck
Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier
Henri Legoy
Conception artistique
Jean-Jacques Dupuis
Conception Couverture
Nuit de Chine
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck, Rastafoo, Patrice Varet, Jean-F. Morisse
DOSSIER ELF
Seb

Consoles News

AHL & Destroy ou Destroy & AHL (ou l'inverse)

Correspondants permanents à l'etranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
SEBDAÏ Publications (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio - Alain LANGLOIS
Secrétariat
Fabienne JAHART-MELOT
Chefs de Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

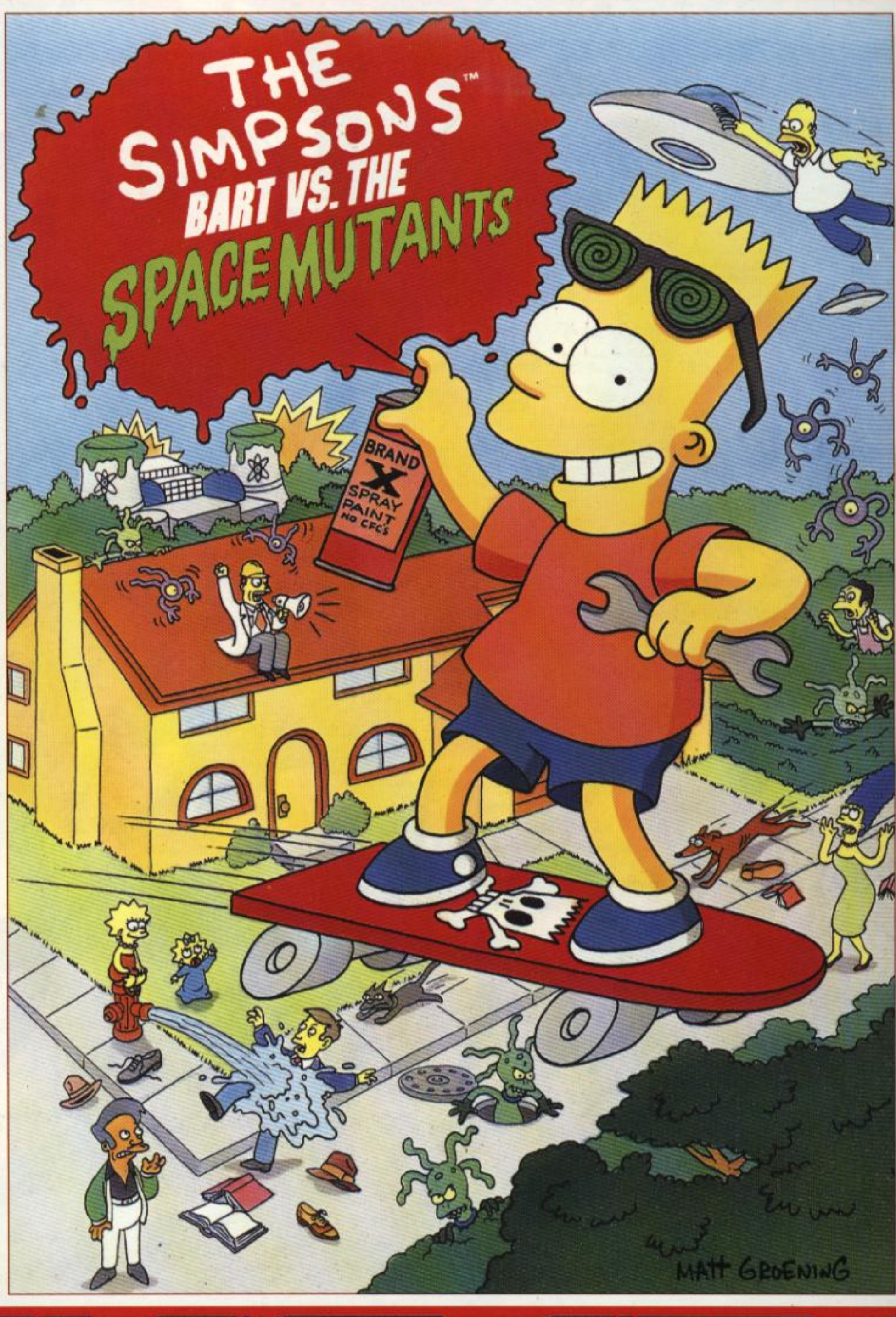
Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weil

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse

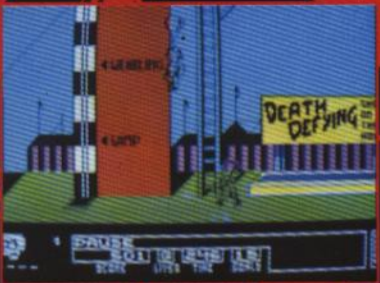

NOUVEAU
ACCOMPAGNE DIGGER DANS SA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE
MB
THE LEGEND OF THE LOST CITY
DIGGER
DIGGER
MB
Official
Nintendo
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

A VOUS DE JOUER LES KIDS!

SALUT LES KIDS!
C'est BART SIMPSON qui vous parle. J'ai un secret très important à vous révéler.
LES EXTRA TERRES TRES ENVAHISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!
Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète.
Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.
Ils préparent une arme terrible.
C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN.
Grace à mes lunettes à rayons X, je
suis le seul qui peut les démasquer.
Avec ma bombe de peinture, mon
skate-board, et mes jouets je dois les
arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.
MERCI LES KIDS!
AIDEZ MOI A SAUVER LE TERRE EN ACHETANT CE JEU.







AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

Acclaim™ entertainment, inc.

ocean®

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS
TEL: (1) 47 66 33 26